PRÓXIMA GENERACIÓN 10 JUEGOS PARA IR ABRIENDO BOCA

gamesTM

Número 015
5,95 €// Canarias 6,10 €

PS3 | Xbox 360 | PS4 | Xbox One | PC | Vita | iPad | DS | PSP | Wii U | iPhone | 3DS | Retro

PISAMOS A FONDO
NEED FOR SPEED RIVALS

LOS SIMS 4
Así puede mejorar EA tu vida digital

PES 14
Konami revitaliza su juego de fútbol

OUYA
Damos nuestro veredicto sobre la consola con Android

RETRO: TODO SIMPSONS
Revisamos cada juego que ha pasado por Springfield



BATMAN ARKHAM ORIGINS
La precuela más esperada en Gotham City

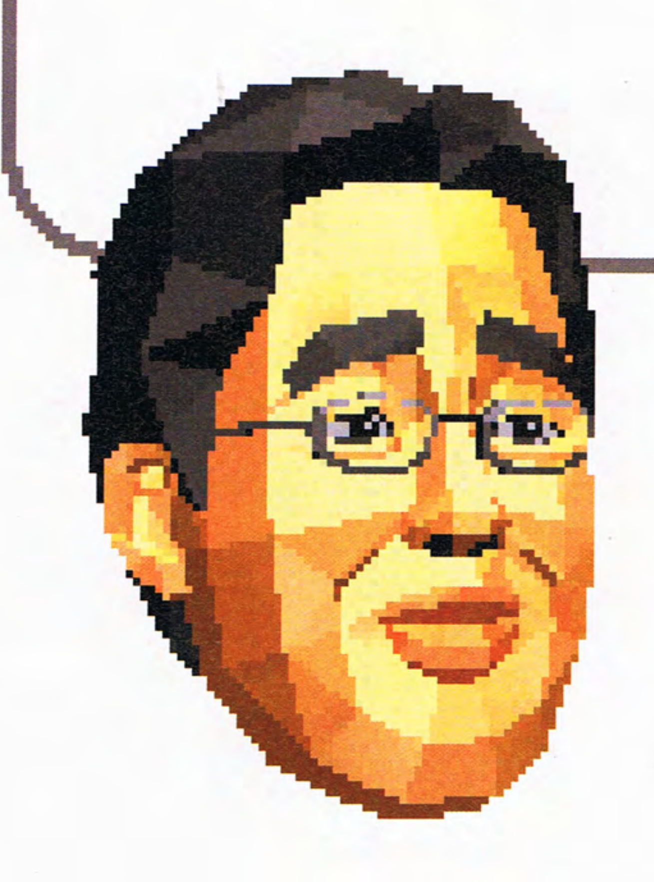


Pocas veces el periodo de transición entre dos generaciones había sido tan excitante. *Watch Dogs* es la perfecta prueba de ello: fue anunciado antes de que se supiera oficialmente de la existencia de las consolas, pero su aspecto y su concepto mismo eran inequívocamente next-gen. Cuando el nuevo hardware copó todos los titulares, *Watch Dogs* brillaba en cada una de las lujosas presentaciones, lo que Ubi aprovechaba para ir deslizando detalles que confirmaban un aspecto impecable y unas ideas de mecánica sugerentes y con posibilidades. Finalmente se confirmó su lanzamiento simultáneo para todas las plataformas habidas... y por haber. Sin embargo, es el último tipo de juego en el que se piensa cuando se habla de un título a caballo entre dos generaciones.

De *Watch Dogs* nos fascina el comentario que hace de una sociedad contaminada por la tecnología, como esta se puede volver contra nosotros y qué podemos hacer para amortiguar ese impacto. Un argumento next-gen para un juego que promete ser el primero de una temporada de lanzamientos francamente intrigante.

Valoración

Tu cerebro está cansado, pero no te apures.



Tu edad cerebral es de 15 años.

Sumario

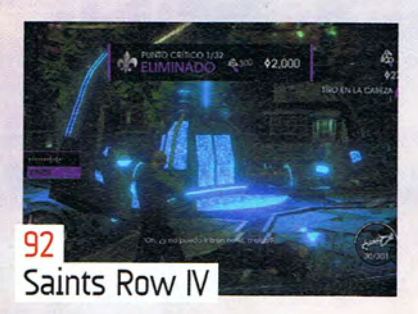
PREVIEWS



52 Killzone: Shadow Fall

ANÁLISIS

EL DEBATE



92 Saints Row IV

REPORTAJES





88 Splinter Cell: Blacklist

RETRO



115 Diablo 3

DESTACADOS


NEED4SPD

El Debate

NOTICIAS
COTILLEOS DE LA INDUSTRIA
OPINIÓN

(HABLAN LOS DISEÑADORES)

Los indis opinan sobre Xbox One

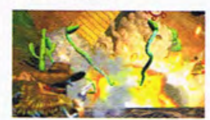
→ Xbox One ha modificado su política de publicación abriendo la puerta a los independientes. Hablamos con Iron Galaxy Studios, Twisted Pixel y Vblank Entertainment para ver qué opinan de la nueva situación



Microsoft anunció en julio uno de los cambios de política más inesperados, tanto para Xbox One como para Xbox. Uno que le pedían los desarrolladores, no los jugadores: la revisión de su infame proceso de certificación, que traía de cabeza a los estudios independientes, así como la eliminación de las tasas que cobraba por publicar parches (y que afectaron especialmente a títulos modestos como *Fez*). El anuncio venía acompañado de otra modificación de cara al futuro: los desarrolladores independientes podrán publicar en Xbox One sin necesidad de tener un editor detrás. Un movimiento que servía a Microsoft para recortar distancias con PlayStation 4 tras las conferencias del E3, donde Sony ganó puntos con su apoyo a los indis, y para apuntalar su mensaje de "Microsoft escucha".

Xbox One ha tenido un problema de percepción entre el público tradicional, merced a una mezcla entre mala comunicación y políticas restrictivas, que lleva todo el verano intentando enmendar. Y, salvo tres imposibles (una reducción de precio, vender la consola sin Kinect o robarle a Sony una exclusiva), poco más puede hacer tras la "corrección indi". Phil Fish, Brian Provinciano y Lorne Lanning son algunos de los diseñadores que han anunciado a voces que no piensan tocar la marca Xbox ni con un palo a diez metros, dando como motivos la dificultad de desarrollar en Xbox 360 y la forma que ha tenido Microsoft de acercarse a la comunidad indie con su Xbox One. Pero no todos los desarrolladores independientes van a abandonar la plataforma que lanzó a tantos creadores de juegos minúsculos de la oscuridad de los abismos del PC a los salones de millones de casa gracias a XBLA y el canal XBLIG.

Abajo Twisted Pixel es uno de los estudios indis que más provecho le han sacado a la familia Xbox, incluyendo títulos exclusivos (*Splosion Man*) y un juego de lanzamiento para Xbox One: *LocoCycle*.



"Disfruté mucho mi experiencia trabajando con el equipo de Xbox Live Arcade en *Wreckateer*," nos cuenta el CEO de Iron Galaxy Studios David Lang. *Wreckateer* fue financiado y publicado por Microsoft como una exclusiva para Xbox 360, y los comentarios de Lang contrastan con los de la mayoría de la muchachada indi. "Nuestro productor en ese título, Kevin Hathaway, es un tío estupendo, y nos ha ido bien confiando en todo lo que nos ha dicho. Tuvimos apoyo total por parte de Microsoft, y trabajaría muy a gusto con ellos de nuevo en términos similares a los de entonces."

"DICHO TODO ESO, lo cierto es que las quejas son perfectamente legítimas, ya que la mayoría de las que he oído hacen referencia a cómo Microsoft trata a los desarrolladores independientes que intentan autopublicar sus juegos en XBLA," dice, admitiendo que mucha de la negatividad que ha recibido Microsoft podría deberse al papel

TELETIPOS → EL CREADOR DE JAMES POND QUIERE RESUCITAR A LA MASCOTA POR KICKSTARTER

Guía de grandes historias en este número

que la compañía asume como cancerbero de la zona indi de XBLA. "Creo que si tienes una tienda y quieres supervisarla a fondo, va a haber mucha gente a la que tienes que rechazar y a la que no se le puede permitir el paso, y esa gente se va a enfadar, es inevitable. Hace cuatro años, ese rechazo no tenía más importancia que la del rechazo en sí mismo: te mordías la lengua y desfilabas para otro lado, porque era la única plataforma que tenía juegos de este tipo. Pero creo que ahora hay una hostilidad hacia Microsoft que cada vez se agudiza más, ya que hay mucha gente que piensa que con la próxima generación el terreno de juego se va a equilibrar, por no decir que se va a difuminar del todo, y va a ser más sencillo salir de las reglas que tiene el sistema impuesto por Microsoft."

Los comentarios de Lang intentan ser lo más fríos y justos posible, y lo son si los comparamos con el tsunami de críticas contra Microsoft que llevamos meses viendo en Twitter, Reddit y demás. Y aunque Lang dice que no le importaría trabajar de nuevo con Microsoft, su próximo juego, el título de lucha *Divekick*, está significativamente ausente de los próximos lanzamientos de XBLA, aunque asegura que es una decisión motivada más por cuestiones económicas que por un enfrentamiento con Microsoft. "El motivo de que *Divekick* vaya a salir en PSN y no XBLA es puramente económico. No teníamos suficiente dinero como para salir en todas las plataformas de forma simultánea, así que tuvimos que elegir. Podríamos habernos asociado con una compañía para salir en XBLA, no habría sido difícil. Pero comparando cómo funcionan los juegos de lucha en XBLA y cómo lo hacen en PSN, y sumándole el gasto adicional de aparecer en XBLA (una compañía se quedaría con parte de las ganancias de *Divekick*), la opción PSN era más atractiva," dice, añadiendo: "Aparte de todo eso, el juego gustó mucho en Sony, y aunque también lo presentamos en Microsoft, no causó tanto impacto como en Sony ni mostraron tanto interés en tenerlo en su plataforma. Todo ello ayudó a decantar la decisión."

NO TODOS LOS desarrolladores tienen experiencias tan amistosas que contar, y cada vez es más difícil discernir qué voces críticas lo son por una mala experiencia con Xbox o más bien porque tienen preocupaciones serias por el tratamiento que los indis han estado



Arriba *Retro City Rampage* acabó vendiendo más en Vita que en su lanzamiento original.

Abajo: Xbox One ha invertido su política para facilitar la publicación indi.

recibiendo en la plataforma. Brian Provinciano, autor de *Retro City Rampage*, ha sido uno de los primeros en criticar con dureza a Microsoft, a pesar incluso de los cambios en las políticas de publicación. "He hablado con muchísimos desarrolladores de XBLA en el transcurso de los años, incluso antes de mi experiencia con Microsof. Hay muy pocas experiencias positivas entre todos ellos, e incluso en esos casos, había otros factores implicados que las explicaban," dice Provinciano. "Para todo el mundo que habla bien de Microsoft, preguntadle también con qué otras plataformas han trabajado. Con qué compañías o si lo han hecho siempre sin ellas. Qué hacían antes de programar videojuegos, si trabajaban en compañías, haciendo juegos grandes o pequeños, IPs originales o licenciadas. Yo he estado en todas las situaciones posibles, y sé dónde se me ha tratado mejor. Alguien que no ha visto todas las posibilidades no puede saber qué se está perdiendo, o cómo podrían mejorar las cosas, incluso aunque estén satisfechos con su situación actual."

Los comentarios de Provinciano chocan con los de un estudio como Iron Galaxy, que ha lanzado juegos para ambas plataformas y ha trabajado con compañías como Capcom o Microsoft. Pero Provinciano desconfía y afirma que aunque esos cambios de política en las condiciones de Xbox One son un cambio significativo y un paso en la dirección correcta, habría que ver cómo funcionan los kits de desarrollo antes de declarar a la nueva consola de Microsoft como una zona libre de riesgo para los desarrolladores indi.

"Trabajar con Microsoft fue el peor momento de mi carrera," dice. "Afortunadamente, mi experiencia con Sony, Nintendo y Valve →

> "Con Xbox One, Microsoft tiene la oportunidad de convertirse en un escaparate ineludible para desarrollos independientes"




YAMAUCHI DA DOS AÑOS DE PLAZO PARA LA APARICIÓN DE GRAN TURISMO 7 EN PLAYSTATION 4


XBOX Y LOS INDIS

→ Microsoft fue la primera en apostar fuerte por los indis pero, ¿a qué precio?

NOVIEMBRE 2011
■ Microsoft entierra el canal Xbox Live Indie Game en un rediseño de sus menús que hace que los desarrolladores comiencen a hablar mal de la compañía. En febrero Microsoft le devolvió cierta prominencia al canal.

ABRIL 2012
■ El lanzamiento de *Fez* hace que se comience a hablar muy negativamente de las políticas de publicación en XBLA. Phil Fish revela que cuesta "decenas de miles" de dólares pasar por todas las certificaciones de un parche.

OCTUBRE 2012
■ Brian Provinciano sufre un retraso de seis meses en el lanzamiento de *Retro City Rampage* en XBLA. La razón que se le da, según contó a Wired, es que habló publicamente del proceso de publicación en la plataforma.

FEBRERO 2013
■ Microsoft anuncia la reitada de sus XNA Game Studio Tools, que dejan a algunos pequeños desarrolladores sin la posibilidad de publicar en Xbox. Xbox One volverá a cambiar la situación.

MAYO 2013
■ Tras el anuncio de Xbox One, Microsoft declara que todos los desarrolladores necesitarán un publisher para que sus juegos entren en la plataforma. Por supuesto, llega la avalancha de quejas.

JULIO 2013
■ Microsoft recula con respecto a las políticas de publicación, y afirma que no solo los desarrolladores podrán autopublicar, sino que todas las unidades a la venta de Xbox One serán también kits de desarrollo

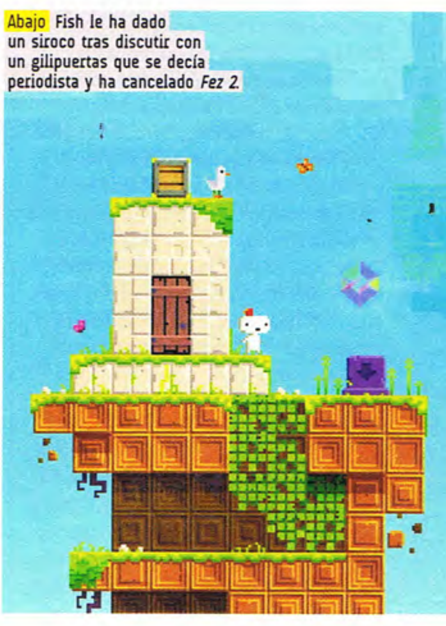


→ ha sido increíblemente positiva, tanto que el balance general es bueno. Si hubiera hecho solo la versión de XBLA, tendría una impresión absolutamente negativa de la industria, pero ahora, con la perspectiva, todo ha sido como una comedia siniestra. Esencialmente, todo lo que podía ir mal, fue mal."

PREGUNTAMOS A PROVINCIANO sobre lo que piensa del reciente cambio de políticas de Microsoft con los indis, y nos comenta que ahí es donde la interpretación de la situación más le ha molestado. "Voy a sacar un poco los pies del tiesto y voy a decir que ni tan siquiera me gusta cómo se está planteando esta cuestión. La pregunta de 'Por qué su discurso se ha puesto al día' suena como si nadie lo hubiera estado pidiendo. Después de que muchos desarrolladores hablaran de sus pobres experiencias con XBLA y de las buenas que han tenido con Sony, un grupo de desarrolladores de estudios bajo el amparo de Microsoft empezaron a dar titulares para contrarrestarlo, cuando estos desarrolladores ni tan siquiera son indis de verdad y no tienen perspectiva alguna ni derecho a hablar de este tema".

> "Nuestra experiencia nos dice que si eres profesional y tratas a Microsoft con el suficiente respeto te acaba compensando"





Abajo Fish le ha dado un siroco tras discutir con un gilipuertas que se decía periodista y ha cancelado *Fez 2*.

→ GONE HOME, LA ÚLTIMA SENSACIÓN DEL PANORAMA INDI, HA SUPERADO LAS 50.000 COPIAS VENDIDAS



Un estudio con unos lazos muy estrechos con Microsoft es Twisted Pixel Games. Lo compraron en 2011 y desarrollaron *Splosion Man* y *Gunstringer*. Es un ejemplo de cómo Microsoft ha ayudado a un estudio indi a conseguir un puesto y una voz dentro de la industria a día de hoy.

"Sinceramente, le debemos la existencia de nuestra compañía a XBLA," nos comenta el cofundador de Twisted Pixel, Michael Wilford. "Y nuestra adquisición por Microsoft muestra que puedes empezar con un equipo de tres tíos en un garaje y crecer hasta ser un negocio rentable para una compañía tan grande. Al principio, fue pura suerte que nuestro primer juego, *The Maw*, acabara en manos de Microsoft porque se lo mandamos a todo el mundo. Al final, fue David Edery de Microsoft quien apostó por nosotros. Para los siguientes juegos empezamos a tener más y más opciones para publicar, pero Microsoft siempre ponía la mejor oferta sobre le mesa y nos han tratado muy bien, no queremos irnos a otra parte."

"Cuando conocemos historias de las malas experiencias con Microsoft nos preguntamos cuál es la historia completa, porque sabemos por experiencia que son muy profesionales y que si se les trata con respeto puede haber una gran relación. Pero sacar tus trapos sucios en público no me parece una buena forma de hacer las cosas".

CON XBOX ONE, Microsoft tiene el poder de convertirse en el nuevo hogar del desarrollo independiente, y el hecho de que vaya a regalar los kits de desarrollo indica que tienen una idea muy clara de cómo conseguirlo pese a que ha sido Sony quien más juegos indis ha anunciado. Además, toda Xbox *retail* se puede convertir en un kit de desarrollo y la compañía ha cerrado un acuerdo con Unity para ofrecer licencias gratuitas para los juegos creados para su sistema; es posible que veamos una oleada de jóvenes creadores que trabajan desde su dormitorio y que no pueden permitirse los 2.500 dólares que va a cobrar Sony por sus kits de desarrollo tanto si eres grande como pequeño

"Mi compañero Adam Boyes y sus colegas en Sony han hecho un trabajo encomiable al dirigir sus políticas en la dirección adecuada y en dar un mensaje amigable para los indis", dice Wilford. Sin embargo, esto lo dijo antes de que Microsoft hiciera sus anuncios en la Gamescom, momento en el que el propio Wilford expresó su agrado. "A la gente le gustan las buenas peleas, y estamos teniendo una genial. Ya están definidos los bandos y eso que no se sabe a ciencia cierta qué es lo que suponen ciertas políticas de cada uno. Muchos creen que Microsoft es anti-indie, pero ahí están The Behemoth, Red Lynx, Ska Studios, Playdead y muchos más. Muchos desarrolladores estamos ahora con la cabeza llena de cosas y tratando de decidir cómo vamos a hacer las cosas a partir de ahora.

"La gente se olvida rápido de que Microsoft fue pionera con XBLA", dicen desde Twisted Pixel. Nuestra opinión, aquí, es muy sencilla: ser el primero no justifica nada, lo importante es cómo se sigue trabajando a partir de ese punto. Y ahora, Sony y Microsoft, por igual, están trabajando más que nunca.

NI TAN MAL

→ Puede que Microsoft tropezase con el anuncio inicial de Xbox One, pero desde entonces ha dado unos cuantos pasos para enmendarse. Aquí van cuatro juegos que refuerzan su apoyo a los indis.



[1] BELOW

Capybara fue uno de los estudios protagonistas del E3 de Microsoft, presentando para Xbox One su primer juego desde el estupendo *Sword And Sworcery*. *Below*. Se trata de una aventura cenital que une todos los preceptos del retro al sello estiloso de la casa.

[2] MINECRAFT

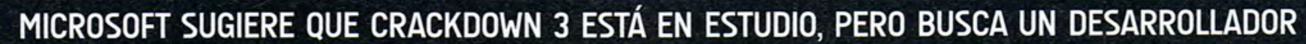
Minecraft es uno de esos puntos donde la frontera entre indi y tradicional se diluye. Más que nada porque el nombre conlleva un pastizal. Y para Xbox, el sello de 'más jugado' en Xbox Live Arcade desde que salió. Es irónico que una multi necesite el apoyo de Notch, ¿eh?

[3] LOCOCYCLE

Esperamos *LocoCycle* desde que se anunció a lo ninja en el E3 de 2012. Tiene combate a lo *Road Rash*, velocidad y motos parlantes, que debería añadirse retroactivamente a la lista de la Pandilocura. Veneramos a Twisted Pixel por muchas razones, y les amamos por esto.

[4] PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE

EA y Microsoft se está haciendo unos cariños tremendos últimamente. Y, aunque Popcap ya no sea independiente, teníamos que meter esta propuesta: convertir una app de defensa de torres 2D en un pegatiros 3D es mencionable sí o sí.



(MUCHA OPINIÓN)

Xbox One y PS4: Cambio de guardia

→ Franquicias como Assassin's Creed y Call Of Duty han liderado el combate durante esta generation, y con razones. Sin embargo, su posición como superventas debe concluir para que haya una renovación creativa

Pese a que el mercado de consolas se hunde un poquito y muchas grandes compañías tienen problemas y no quieren correr riesgos con nuevas IP, estas son muy, pero que muy importantes. Ubisoft tiene *The Division* y *Watch Dogs* como éxitos seguros si invierten en publicidad, mientras que *The Order: 1886* y *Project Spark* han demostrado ser también muy capaces de crear una marca para los usuarios. Por eso el problema que vemos está en las franquicias anuales que han dominado la era de Xbox 360/PS3, y que sin embargo, deberán perecer en la siguiente generación

A corto plazo, no hay ninguna duda de que *Assassin's Creed* y *Call Of Duty* seguirán incorporando ideas a sus respectivas sagas. *Assassin's Creed IV* se va a centrar en la exploración oceánica y *Call Of Duty: Ghosts*, bueno, añadirá un perro y mujeres al online. Sin embargo, son la séptima entrega de *COD* y la quinta de *Assassin's Creed*. Deberíamos empezar a mirar hacia delante y rezar porque no sigan dominando las ventas de Xbox One y PS4 de aquí a cinco años, y que sangre nueva ocupe su lugar como superventas.

No hay ninguna duda de que ambos juegos han aportado algo genial en el tiempo que han estado con nosotros. Aunque el *Assassin's Creed* original fuera casi una demo de concepto, la saga pronto empezó a introducir contenido a lo bestia y para su segunda parte ya crearon un personaje y una iconografía inolvidables. No pasa nada si la entrega del año pasado fue algo más mediocre. *Call Of Duty*, mientras tanto, ha pasado los últimos años añadiendo constantemente contenido a su multijugador, retocando aquí y allá una experiencia masiva, y ha perfeccionado la plantilla de sus campañas hasta el éxito asegurado.

El problema pues es la omnipresencia de ambos. Una secuela cada 12 meses genera muchísimo desgaste entre jugadores y desarrolladores. Es una cuestión de negocios, desde luego, y los jugadores no



Abajo *Assassin's Creed IV* provoca entusiasmo al ver que nunca para de evolucionar y de buscar algo nuevo.



MIGHTY NO. 9, LO NUEVO DEL CREADOR DE MEGA MAN INTENTARÁ APARECER EN CONSOLAS NEXT-GEN.



Abajo ¿Se cansarán los jugadores de jugar a *Call Of Duty*? Por ahora, no, desde luego

están obligados en absoluto a comprar el nuevo juego que salga, pero durante la próxima generación, sería mucho mejor si esas sagas blockbuster abandonaran estas práticas, optaran por algo similar al cine y no fueran tan cansinas. La espera hace que la experiencia con el juego siempre sea un poco mejor, y ahí está la prueba viviente de Rockstar, que estará a la venta cuando leas estas líneas. La espera por *GTA V* está rozando niveles ciertamente absurdos.

LO QUE QUEREMOS ver es un nuevo rango de blockbusters, con nuevas ideas y que estas franquicias dejen de saturar el mercado. Que tengas capacidad para vender un juego gigantesco cada año no significa que no se pueda hacer mejor. Con un ritmo de dos años, podríamos ver un flujo de franquicias nuevas que evitarían saturar al mercado de juegos clónicos. No sería sano creativamente si los juegos anuales de *Assassin's Creed* y *Call Of Duty* aún fueran los reyes del mambo, sería un signo del estancamiento de la industria y eso hundiría los mercados.

Cada generación conoce nuevas franquicias y abandona otras. Al acabar la generación de PS2, *Prince Of Persia* era la gran apuesta de Ubisoft, pero hoy está desaparecida. Muchas franquicias sobreviven bien a la transición, otras no. La fatiga también se nota, como ha ocurrido con *God Of War* y *Gears Of War* este año, que no han conseguido grandes ventas con *Ascension* y *Judgment* pese a ser bastante buenos juegos dentro de su fórmula. Incluso el título más seguro se puede hundir.

Estamos totalmente listos para lo siguiente, ya sea *Watch Dogs* u otro juego todavía por anunciar. Queremos ver nuevas caras, nuevos nombres en esta generación, pero por mucho que así sea, no queremos estar tampoco cansados de ellos dentro de otros cinco años.

LOS GRANDES BATACAZOS

Esas grandes sagas que no han conseguido triunfar en esta generación



[1] METROID
Metroid: Other M era una aceptable apuesta por el combate y la aventura tradicional hecha por *Ninja Team*, pero todo salió terriblemente mal y Samus, directamente, daba asco.

[2] MEDAL OF HONOR
Medal Of Honor, el reboot de 2010 de la saga, convivió con la mediocridad hasta que fue superado por otro juego aún peor pero de mismo nombre: *Medal of Honor Warfighter*.



[3] RESISTANCE
Tras dos juegos que funcionaron relativamente bien, *Resistance 3* llegó en un mal momento. Y pese a ser posiblemente el mejor de la saga, no fue capaz de sobrellevar el maduro mercado de 2011.

[4] MAX PAYNE
El shooter con ralentizaciones de tiempo regresó con un apartado técnico sobresaliente en 2012, pero ni la marca Rockstar lo salvó de unas ventas mediocres en todas las plataformas.





[5] RESIDENT EVIL
¿Qué le depara a esta saga, y a Capcom, después del monumental batacazo que se dio *RE6*? *Revelations* podría ser la respuesta, pero tampoco es un gran superventas, que digamos.



"No sería sano creativamente si los juegos anuales de Assassin's Creed y Call Of Duty aún fueran los reyes del mercado dentro de cinco años"



LA SEGUNDA TEMPORADA DE MORTAL KOMBAT LEGACY YA TIENE FECHA DE LANZAMIENTO: 26 DE SEPTIEMBRE



(UNA GOTA DE AGUA EN EL MAR)

Dejando SimCity

→ Los antiguos empleados de Maxis Ocean Quigley, Andrew Willmott y Dan Mokowitz han abandonado el estudio de SimCity para formar uno nuevo llamado Jellygrade. El ex-director creativo de SimCity y ex-director de arte Ocean Quigley nos cuenta qué ha pasado



Puedes contarnos la secuencia de eventos que os ha llevado a dejar Maxis?
Los tres hemos sido la cabeza visible de tres proyectos de gran escala, Triple A de varios años de desarrollo, siendo SimCity el más reciente. Estos tres grandes proyectos son geniales de muchas maneras porque nos permitieron construir algo realmente ambicioso y dirigir los esfuerzos de un montón de gente con talento. Pero tienen sus problemas también. Hay mucha burocracia y el placer de crear se pierde cuando tienes que lidiar con eso. Un Triple A gigantesco no es el lugar para experimentar e innovar tampoco porque los costes son altos

En nuestro corazón, los tres adoramos hacer juegos. Queremos hacer cosas nuevas que no se han visto nunca y queremos tener control creativo más allá de recibir un sueldo. Tras lanzar *SimCity*, miramos a nuestro alrededor y que era el momento de irse.

Los tres habéis trabajado juntos mucho tiempo. ¿Cuándo empezasteis a concebir este nuevo proyecto? ¿Cuándo pensasteis en empezar un estudio juntos?
Siempre hemos hablado por encima de hacer un estudio, pero nunca lo hicimos realmente en serio hasta el lanzamiento de *SimCity*. Es excitante, claro, dejar su seguridad y confort en una gran compañía para adentrarte en lo desconocido, pero no conozco a nadie más con quien me gustaría hacer tal cosa.

¿Qué es lo que más te anima de pasar de un gran estudio de desarrollo y cuáles son los pros y los contras que crees que se os presentarán en el futuro?
La cosa más interesante, y, de hecho, el motivo por el que hacemos esto; es que tenemos libertad creativa. ¡No tenemos que aprobar nuestras ideas con nadie! Y no necesitamos permiso para empezar el proyecto. Tras trabajar en una gran compañía, es algo reconfortante. Lo malo es que tenemos que hacer todo nosotros mismos. ¡Y tampoco estamos cobrando!


Arriba Andrew Willmott


Arriba Dan Mokowitz

¿Por qué os centráis en las tablets? ¿Es ahí donde consideráis que está el futuro?
No creo que haya un solo futuro en los videojuegos. Existe un espacio muy grande para los desarrolladores entre PC, móvil, web, consolas y a saber qué más. Creemos que las tablets son divertidas para experimentar y que las interfaces táctiles dan una nueva dimensión a las simulación que nos interesa.

Las tiendas de apps se están volviendo mercados cada vez más duros en los que competir, ¿cómo estáis contrarrestando estos riegos?
Ahora mismo, nuestra gran preocupación es hacer algo maravilloso, no preocuparnos de las estrategias de marketing. Vamos a hablar con la gente de lo que estamos haciendo desde ya, pero el énfasis tiene que estar en el juego, no en adquirir usuarios ahora.

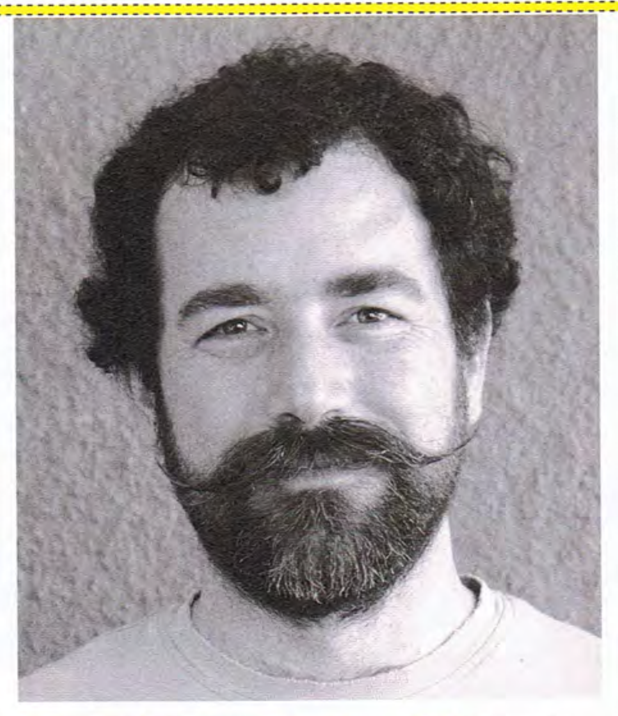
Dijiste que el terrible lanzamiento de *SimCity* hizo abandonar Maxis sencillo. ¿Cómo era el clima interno en el estudio por el negativo recibimiento de *SimCity*?
Puedo decir que estábamos todos muy frustrados con los fallos estructurales que impedían a la gente jugar el juego que tanto nos costó hacer.

→ TEARAWAY PARA VITA LLEGARÁ UN MES DESPUÉS DE LO PREVISTO INICIALMENTE, EL 22 DE NOVIEMBRE

¿Consideras ahora que los sistemas siempre-online funcionarían en vuestro estudio o crees que los problemas que dieron en *SimCity* os han hecho aborrecerlos?
Somos muy fans de las conexiones online que enriquecen el juego, pero no de las que son obligatorias. En lo móvil, no puedes confiar en el componente online siempre. Aún no hay un modo online en el juego que estamos haciendo.

¿Con vuestra experiencia combinada en el mundo de los videojuegos, podrías ganar mucha atención en Kickstarter, ¿esta es la ruta que os habéis planteado? ¿Cómo vais a financiar vuestros juegos?
Por lo que nos han contado, llevar una campaña de Kickstar consume mucho tiempo. Ahora mismo, este proyecto aún está en un momento de descubrimiento y de adquisición de dinámicas para la simulación. No queremos interferir con ello. Nuestra estrategia actual es dar una buena jugabilidad con un equipo de tres personas en lugar de prometer nuevas cosas

La producción de títulos de simulación no se ha reducido en los últimos años. ¿Cómo tiene que evolucionar el género para seguir siendo relevante en el futuro?
Aprovechando la mayor potencia de los dispositivos de forma inteligente. En cada generación los procesadores mejoran de tal manera que técnicas que no podíamos usar en tiempo real ahora son posibles. Hay que dar a los jugadores una nueva experiencia, basada en sistemas de juego que no hayan visto antes. Hay que dar al jugador unas motivaciones y seguir a partir de ahí. ¡El género está vivo y tiene una salud estupenda!



Arriba Ocean Quigley ha salido de Maxis pero sigue teniendo el mejor vello facial de la industria.

Nos has contado que tu próximo juego será "una simulación sobre el nacimiento de la vida en la Tierra; lava, agua, rocas y las primeras criaturas." ¿En qué se diferenciará de *Spore* o *From Dust*?
Hay temas comunes, pero estamos centrados en una representación mucho más literal del desarrollo geológico primario en la Tierra. Toda la ciencia en torno a esta época es fascinante, y esperamos que la gente se anime gracias al juego a indagar en la materia.

¿Jellygrade se centrará en el desarrollo de juegos de simulación o hay planes para otros géneros?
¡Vamos a ser fieles al género de simulación de momento!





Derecha Primer concept art para el nuevo simulador de vida de Jellygrade.



Arriba Aún no hay fecha de lanzamiento, pero la plataforma prevista será iPad.





> Después del lanzamiento de Sim City, decidimos que era el momento ideal para dejar Maxis
>
> Ocean Quigley, Jellygrade

OTRO RETRASO: EL REMAKE EN HD FABLE ANNIVERSARY SE RETRASA HASTA 2014



OCHO CON NUEVE

John Tones

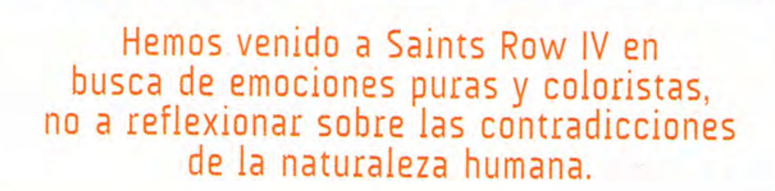
De cómo los códigos dramáticos cambian en los videojuegos



Creo que muchos coincidiremos en que, desde un punto de vista de construcción narrativa, evolución de personajes y demás cosas que supuestamente hacen grande a una ficción dramática, hay pocas experiencias ahora mismo como *Breaking Bad*, la serie de AMC acerca de un profesor de química que para ganar dinero suficiente para combatir un cáncer crea un modesto laboratorio clandestino de metanfetamina, cuyos ingresos le van introduciendo más y más en el oscuro submundo del tráfico de drogas, por supuesto a espaldas de sus familiares. Lo que hace grande a *Breaking Bad* no es su originalidad argumental, que la tiene, o sus uniformemente extraordinarias interpretaciones, que también, sino una galería de personajes que se mueven en una zona gris moral muy incómoda: todos tienen problemas que podemos entender y con los que nos podemos identificar, pero al mismo tiempo hacen cosas de una moralidad discutible. Por ejemplo, ¿es legítimo que por protegerse a sí mismo y a su familia Walter White monte un emporio de la droga, generando una sustancia que, gracias a sus conocimientos de química y su celo profesional, es mucho más pura que la que hay en el mercado? Ni siquiera personajes abiertamente del lado de la ley, como su cuñado Hank, agente de la DEA, se libran de cierta mirada malvada: su objetivo es detener al nuevo y misterioso jefe del laboratorio de producción de metanfetamina (sin saber que es un familiar, por supuesto), pero su insistencia y sus cabreos cuando sigue pistas falsas no son tanto debidos a un deseo puro y honesto de hacer el bien, sino a una forma de entender su trabajo preñado de vanidad y ansia de reconocimiento. Y así con todos: no son personajes de una pieza sino, gracias al contradictorio y moralmente difuso mundo del tráfico de drogas (el punto de partida es tan sencillo como preguntarse qué pasa cuando una buena persona trafica con drogas), se convierten en seres multidimensionales y complejos.



Dramas los justos, parecen decir las víctimas del rifle dubstep de *Saints Row IV*.



Uno de los juegos que más he disfrutado últimamente ha sido el nuevo *Tomb Raider*, una auténtica ensalada de tiros, brillante en lo técnico y casi sin tacha en lo jugable, pero con un solo problema: la insistencia de Crystal Dynamics en dotar a Lara Croft de una humanidad que no necesita, y que queda en ridículo según avanza el juego. Cuando mata por primera vez, se deshace en lágrimas, se mira las manos manchadas de sangre, se enfrenta a un horror que tendría sentido en un drama sobre los problemas de la violencia... pero que no lo tiene en un videojuego de acción. Cinco minutos después de esa muerte, Lara está masacrando ejércitos con un aplomo letal que no nos extraña porque estamos en un *shooter*, para eso hemos venido, pero que choca frontalmente con la historia que supuestamente se nos quiere contar. Al final recordamos *Tomb Raider* como un juego con puzzles y secuencias de acción estupendas, pero desde luego no como un drama humano de gran complejidad. Porque no lo es.

En ese sentido, y a mi crítica en este mismo número me remito, *Saints Row IV* es mucho más honesto: arranca con una declaración de principios en la que afirma que la violencia solo tiene sentido cuando es divertida (lo que no equivale a cómica o grotesca, pero los extraordinarios guionistas del juego saben ser lo suficientemente vagos en ese sentido), y a partir de ahí todo lo que controlamos y masacramos son monigotes sin densidad dramático. Y es divertidísimo hacerlo, porque hemos venido a *Saints Row* en busca de emociones puras y coloristas, no a reflexionar sobre las contradicciones de la naturaleza humana.

Los videojuegos se definen por sus acciones (¿qué es *Pac-Man*?: un juego en el que una boca come bolas en un laberinto y huye de fantasmas), y al medio aún le queda camino para usar esas acciones en historias que sean tan densas dramáticamente como *Breaking Bad* (y descubrir si realmente lo necesita... que esa es otra cuestión). El camino desde luego no es interrumpir la acción para describir sentimientos que la acción contradice unos minutos después. Es complicado, pero también es una responsabilidad del medio que no se soluciona con más texturas en HD. De momento, solo podemos esperar: hay una nueva generación a la vuelta de la esquina que podría dar un volantazo en ese sentido. Crucemos los dedos.

John Tones lleva media vida escribiendo sobre videojuegos, y parece que comienza a entender algo a estas alturas.



A PIXELAZOS

Javi Sánchez versus la industria



Que vuelva el "hazlo tú mismo" a los videojuegos

He tenido la suerte de pasar los primeros días de septiembre en Arteleku, en un laboratorio de concepción y prototipado de videojuegos. La historia, organizada por Daniel Artamendi, tenía unas intenciones experimentales: crear un videojuego desde la nada, en tres días, con algunas indicaciones por nuestra parte. Íbamos allí (yo acompañaba a Rubén Alcañiz, programador que ha estado metido desde Pyro hasta Tequila y Alejo Acevedo, diseñador de The Game Kitchen) a ver con qué nos sorprenderían los participantes. Preparé un dosier muy indi, unas ideas muy locas, un lo que fuera porque me intimidaba la compañía de Rubén y Alejo, dos profesionales como la copa de un pino.

La sorpresa fue que, en dos de los tres casos, el prototipo se asemejaba mucho al videojuego comercial estándar: un plataformas en el que huíamos de una presa desbordada y una especie de *Angry Birds Space* más *Guitar Hero* (el tercer caso era una aventura de puzles con plantas del futuro, un concepto sorprendente, pero basado en mecánicas clásicas). Al final, poniendo en común la experiencia del taller, a los cuatro responsables nos llamó mucho la atención un detalle: la potencia que tienen las nuevas herramientas, con Unity a la cabeza, a la hora de permitir crear un juego desde cero a gente sin conocimientos de programación (entre los que me incluyo).

Mencioné en una de las entrevistas que parecía como si hubiese desaparecido un bache: durante la última década y algo, el predominio de las consolas ha sido tan brutal que, salvo los indis -que no dejan de ser una minoría-, la creación de videojuegos ha estado limitada muchísimo a los estudios profesionales. Que hemos vivido una etapa en la que a nadie se le pasaba por la cabeza sentarse y hacer un juego, salvo la escena mod: precisamente la que la industria ha tratado de desterrar con las consolas y sus modelos cerrados. Un modelo que se desvanece para, posiblemente, no volver.

El contrapunto era nuestra infancia, en la que cualquier revista te traía un listado BASIC (¡o incluso código máquina!) para hacerte en casa tu pochísimo y chusco matamarcianos. Que cualquiera con cinco comandos se podía hacer una conversacional y que, vaya, de ahí había salido toda una generación: estoy harto de que en entrevistas con gente tipo Molyneus o Dave Perry o quien sea todos te dicen "yo tenía un Spectrum/Amiga/BBC Micro y...".

> Herramientas como Unity o GameMaker devuelven a los jugadores un poder que no veíamos desde BASIC

Ese hueco generacional lo han llenado un puñado de herramientas de golpe y porrazo: con unos días más y un poco de asesoramiento técnico, nuestros participantes (en equipos muy pequeños) podrían haber subido sus juegos a Kongregate o ArmorGames o cualquier otro rincón de Internet.

Incluso a la vuelta, pese a los ajetreos del cierre, me he instalado Unity y descargado un par de manuales para descubrir que, vaya, las bases no son tan complicadas como pensaba. Que hay una comunidad entera compartiendo recursos, tutoriales, elementos de creación libre y demás. Que entre eso y herramientas infantiles como Scratch (que una conocida aplica incluso a la enseñanza de idiomas a chavales), a lo mejor estamos recuperando un poco ese -y tengo que decir que odio esta palabra- empoderamiento que los jugadores habían perdido al convertirse en meros receptáculos de la industria tras los 16-bit.

Servidor ha sido siempre más pecero que otra cosa, y recuerdo bien la escena mod de *Counter-Strike* o los *Quake*, donde cualquiera podía currarse unos niveles o unas texturitas para personalizar nuestros avatares. Pero tras esta experiencia, creo que hay un futuro DIY.

No me decepcionó lo más mínimo que los "alumnos" optasen por formatos clásico o ideas de móvil recientes. Que sí, a lo mejor era más "comercial", menos osado, que fue una pena que esa chica que quería hacer juegos feministas no pudiese acudir y hoy sería esta otra columna que tengo pendiente. Pero, personalmente, me ha encantado ver que herramientas modernas muy específicas permiten poner en marcha en tres días ideas que un día fueron revolucionarias, que marcaron y siguen marcando el medio y su lenguaje. Como cuando uno de los participantes se atrancó en un diseño de niveles y le animamos a que primero hiciera moverse y saltar a su personaje. Y una vez te mueves a la derecha y el avatar se eleva, el juego termina apareciendo tarde o temprano. Ahí está el salto en Super Mario Bros si no, la prosa inmortal del medio.

El Javi Sánchez de 10 años nunca terminó su aventura conversacional de *Conan*.

¿Puede Thief salvar Square Enix?

→ ¿El renacer de la franquicia cambiará la suerte de la compañía?

Los últimos doce meses han sido una movida enorme para Square Enix. Después de saber que algunas de sus franquicias más importantes no habían alcanzado las metas (imposibles) que se propusieron, la compañía ha atravesado constantes vaivenes financieros que hace poco se han hecho patentes. En agosto, anunció una reducción del 75% en sus previsiones cuatrimestrales de beneficios en comparación con el año pasado. Ahora, la compañía ha anunciado que *Thief* se lanzará el 28 de febrero de 2014 para PC, PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 3 y Xbox 360 – más o menos, un año después del similar reboot de la saga *Tomb Raider*. Por ello la pregunta es, ¿ha ajustado Square Enix sus previsiones de venta o está *Thief* destinado a un "fracaso" similar? Bueno, Lara es, sin duda, un símbolo fácilmente reconocible, más de lo que Garrett será nunca, y no creo que nos equivoquemos al predecir unas ventas más cercanas a las de *Deus Ex: Human Revolution* o *Sleeping Dogs* que a las del reboot de la arqueóloga. La verdad es que *Thief* probablemente no ayude en la confianza de Square Enix en el mercado occidental ahora mismo, y es probable que la llegada de las nuevas consolas agudice sus preocupaciones financieras. Da igual si *Thief* está a la altura de los estándares de la saga, tendrá que ser algo extraordinario para que Square Enix reconquiste el terreno perdido. Nosotros, al menos, creemos que será un buen juego.



POR QUÉ ❤...

SimCity 2000

OCEAN QUIGLEY, JELLYGRADE

"Debo decir que el juego más importante para mí, y el que me hizo querer dedicarme a esto, es SimCity 2000 de Will Wright y Fred Haslam. Ese juego me abrió los ojos a lo que se podía hacer en los juegos, en cuanto a tamaño y riqueza posibles. No tenía ni idea de que podías coger algo como la gestión de una ciudad y hacer que fuera tan adictivo. Adoro los FPS tanto como cualquiera, pero la idea de hacer juegos sobre el mundo real que nos rodea es inspiradora. Abrió un nuevo mundo en potencia.

Tras jugarlo durante un mes o más, decidí que tenía que ir a trabajar para Maxis, y ahí empezó mi carrera como desarrollador de juegos. Me han encantado otros muchos juegos, cualquier cosa de Kenji Kaido, por ejemplo, pero fue SimCity 2000 quien encendió la llama."



“Tras jugarlo durante un mes o más, decidí que tenía que ir a trabajar para Maxis”
OCEAN QUIGLEY, JELLYGRADE

NEED FOR SPEED Rivals

Ghost Games toma el relevo de Criterion y consigue lo imposible: que no echemos de menos al estudio inglés con un obús de velocidad, polis y supercarros



Nada indica desde el exterior que en esa casa de esa coqueta calle de Gotemburgo, Suecia, se esconde la sede de Ghost Games, el último gran estudio de Electronic Arts. Pero tras un portón blindado cerrado electrónicamente y un control de seguridad aparece un estudio de actividad frenética y casi 100 personas. Allí nos reciben el capo de DICE y supervisor del joven estudio, Marcus Nilsson, y Craig Sullivan, director creativo de Criterion. Con un primer bombazo: Sullivan ha dejado el estudio inglés para mudarse a la segunda ciudad de Suecia. "Tenía una deuda pendiente con *Need for Speed*", explica. Estamos hablando del diseñador de *Burnout Paradise*, del responsable creativo de *Hot Pursuit* y *Most Wanted*, los dos títulos con los que Criterion rescató una franquicia sin rumbo. De repente, las piezas empiezan a encajar.

En Ghost Games se respira velocidad: todo el estudio está plagado literalmente de catálogos de supercoches, fotos en alta resolución de vehículos de ensueño. Y de paisajes: carreteras de montaña, autopistas costeras, rectas que recorren desiertos... *Most Wanted* pudo ser la resurrección de *Need for Speed*, de acuerdo, pero su entorno primordialmente urbano dirigía automáticamente a *Paradise*. "Con *Rivals*" explica James Mouat, productor, "hemos decidido dejar la ciudad atrás. Para el estilo de juego que tenemos pensado una ciudad no sirve. Los policías tendrían problemas y ningún coche podría desarrollar la velocidad que queremos. *Rivals* es rápido, tiene cariño por la conducción y necesitamos entornos abiertos".

Pero, ¿de qué estilo hablamos? *Rivals* plantea dos carreras distintas, como corredor ilegal o como policía encargado de frenar la delicuencia con un arsenal de tecnología a la última, herencia directa de esos pinitos *mariokartianos* que lucía el brillante *Hot Pursuit*, un juego más cercano a la idea de *Need for Speed* que el remedo de *Burnout* del año pasado. "Nos planteamos", prosigue Sullivan, "que *Rivals* es el primer *Need for Speed* de la nueva generación, aunque salga también en las consolas actuales. Así que pensamos en qué consiste la nueva generación, dónde queríamos llegar, qué ofrecen las nuevas consolas. Y llegamos a una conclusión que, cuando la probamos, ha demostrado ser la leche: AllDrive".

"AllDrive dinamita por completo la frontera entre monojugador y multi. Ya no hay modos. Ya no existe el cooperativo o la campaña en solitario, o el competitivo: solo existe AllDrive", remacha Sullivan mientras nos enseñan su funcionamiento movido por la última y flamante versión de Frostbite. Básicamente, *Rivals* es un juego de conducción abierta en el que vamos recorriendo carreteras y pruebas sin ningún tipo de transición -ese pequeño lastre de *Most Wanted*-. La historia es que si estamos conduciendo y la consola está conectada (y recordemos que cuando se empezó a diseñar, al menos una consola nueva exigía conexión permanente) alguien aparecerá en algún punto. Puede que a millas de distancia, puede que al lado, da igual. Tal vez veamos otro coche más en el mapa, y otro, hasta seis jugadores. De forma recíproca: nosotros también apareceremos en los mapas ajenos.

Pero cada uno estará jugando su partida. "Sí", me contesta Sullivan, "si estás conduciendo como corredor y tienes cinco coches de policía detrás aparecerán contigo. Puede que estés haciendo una prueba, y no tienes que interrumpirla, pero todo el caos que generes viajará contigo y viceversa. Puede pasar lo contrario: que estés conduciendo tranquilamente y de repente te topes conmigo y yo lleve cuatro coches patrulla pegados que también empezarán a perseguirte a ti mientras gritas '¡Pero Craig, de dónde sales!' Es solo una pequeña parte de lo que permite AllDrive.

"HEMOS ABANDONADO LA CIUDAD PORQUE QUERÍAMOS UN JUEGO CENTRADO EN LAS PERSECUCIONES"

El paso del tiempo influye en la iluminación de las carreras, dejando bellas escenas persiguiendo al sol.

PRÉSTAME LAS LLAVES DEL ROL

Los Puntos de Velocidad para policías y corredores (que los ganan de distinta forma) funcionan a la vez como moneda de compra y puntos de experiencia.

» Así se entiende mejor lo de los espacios abiertos, mientras en pantalla vemos como Mouat se cruza con otro corredor de Ghost Games al que envuelve en un *carnado* de metal chirriante. No hay *takedowns* en *Rivals*, no existen derribos como tal, una herencia de *Burnout* que no terminaba de encajar en *Most Wanted*. En la saga madre de Criterion, que es un Tetris ballardiano de velocidad y violencia, el accidente era el objetivo, la meta en sí en lujurioso tiempo bala. Pero en *Rivals* el objetivo es conducir, la diversión al volante, la habilidad de eludir una persecución en un tono arcade y liviano donde la simulación ocupa el lugar justo para no estorbar al espectáculo que cada jugador genera. Normal que no estén los derribos: esos preciosos segundos que te quitaba a la vista la cámara de *takedowns* cuando estampabas a otro auto eran bienvenidos en *Burnout*. En *Need for Speed* serían -fueron- un robo al jugador. Aquí puedes volcar un coche, pero no te vas a recrear en ello.

En *Rivals*, para hacerse una idea del tono, los coches tienen un préstamo del arcade de tollinas: la barra de vida. Una persecución se convierte en una pelea chasis a chasis, alimentada por los distintos *power-ups* con los que cuentan tanto corredores como superpolis. *Rivals* no solo es la fusión perfecta de las buenas ideas de los dos juegos de Criterion, la velocidad de los *Shift* y el homenaje continuo a la saga pre *Underground*: es lo que soñaría ser *Mario Kart* si Nintendo le dejase hacerse mayor.

El resultado es un juego emergente, en el que cada prueba y reto tienen el aliciente de gestarse de forma orgánica, sin algo predefinido que haga prever el desarrollo de la competición. Especialmente, si tenemos en cuenta las capacidades online de AllDrive y el estupendo diseño de los mapas. Sí, son entornos naturales y sí, son mucho más abiertos que las carreteras cerradas por quitamiedos de todos sus competidores en el mercado, y hasta de sus propios referentes. Me sorprendo atravesando un descampado enorme donde ninguna señal indicaba que se podía ir, o saltando desde un saliente que apenas se ve.

"Hemos pensado muchísimo el entorno", confiesa Mouat, "teniendo en cuenta las necesidades tanto de corredores como de policías, como de los retos entre jugadores". La interfaz apunta a ello: en el salto de ese saliente hay una sorprendente intromisión del HUD en nuestro campo de visión, indicando con una línea »





"NO HAY DIFERENCIAS ENTRE OFFLINE Y ONLINE EN EL NEED FOR SPEED DE LA NUEVA GENERACIÓN"

LA OTRA PANTALLA
NEED FOR TABLETA

■ Leanne Loombe era conocida hasta ahora por ser la responsable de Autolog, pero en *Rivals* se encarga también del desarrollo de una app que cumple esta obsesión por las pantallas móviles que trae el empuje de iOS/Android. La tableta puede usarse en solitario (como supermapa en el que ver en tiempo real la situación de rivales y amigos, más el rollo social), o para un segundo jugador encargado de intervenir en el desarrollo del juego. En la demostración vimos cómo Loombe utilizaba las posibilidades de la app para recargar el nitro del coche de Mouat en el momento justo, o para plantear obstáculos a los otros corredores. Una de las primeras ideas que se vienen a la cabeza al verlo en acción es que va a revolucionar las clasificaciones. Para un salto, por ejemplo, podríamos contar con dos amigos: uno conduciendo cediendo rebufo y otro con la tableta encargándose de prolongar nuestro turbo en el momento justo. Es una puñeta para gente sin amigos que quiera liderar marcadores, pero ahí está la moraleja.

Craig Sullivan

Director Creativo de Ghost Games



TRAS 15 AÑOS EN CRITERION, HABER METIDO MANO EN JOYAS COMO BLACK Y SER EL RESPONSABLE DE LOS DOS MEJORES BURNOUT Y LOS DOS GRANDES NEED FOR SPEED RECIENTES, SULLIVAN SE HA EMBARCADO EN UN NUEVO ESTUDIO, MOTIVADO POR CONSEGUIR UN NEED FOR SPEED PERFECTO

Hace un año se nos dijo que Criterion se encargaría de Need for Speed. Y aquí estoy, en Suecia, en Ghost Games y tú eres parte de este estudio. ¿Qué ha pasado?
Ha cambiado todo. Ahora mismo tenemos a más de 90 personas aquí y estamos trabajando con gente en Vancouver, en Shanghái, y con más de 60 personas en Criterion. Yo vine para echar una mano y descubrí que me encantaba Gotemburgo y el rumbo del estudio y decidí quedarme. Criterion sigue trabajando con nosotros, pero *Rivals* es nuestro juego *Need for Speed*. Se podría decir que tengo asuntos pendientes con la saga. Ahora mismo hay muchas cosas que quiero hacer: nuevo hardware, nuevas posibilidades, nuevas ideas... Quiero llevar *Need for Speed* a ese futuro.

¿De dónde sale Rivals tras *Hot Pursuit* y *Most Wanted*? He visto ideas de ambos juegos aquí, pero es... menos *Burnout*, mucho más *Need for Speed*.
La idea era llevar a la serie a la nueva generación, a conceptos de next-gen. Eso es AllDrive: pensar la nueva generación, el futuro. Porque *Need for Speed* trata de conducir coches increíbles, los mejores del mundo. Y el juego tiene que estar a la altura de eso: tiene que estar al límite del mañana, tiene que molar tanto como un supercoche, tiene que transmitir lo que cada uno de estos vehículos conlleva. En *most Wanted* jugamos con la idea del deseo, "si lo encuentras, puedes conducirlo". Aquí nos hemos centrado en la rivalidad. Y claro que nos hemos fijado en ambos: en lo que funcionaría de *MW* y de *Hot Pursuit* para este juego. Tenemos mucho feedback de los fans y es difícil hacer un tercer juego ignorando lo que quieren ver, lo que funcionaba.

No juego mucho online y me encantó la idea de *Borderlands 2* de jugar con desconocidos sin que resulten molestos. ¿Puedo hacerlo con AllDrive?
Es público. Por defecto es público. Tú puedes quedar con tus amigos, o configurarlo para jugar solo con ellos, pero no te preocupes: puedes disfrutar todo lo que ofrece AllDrive. Hemos buscado eso: que puedas tener otros jugadores pasando por tu partida, cada uno en realidad jugando la suya. Es una idea completamente nueva. Luego sí, puedes quedar con amigos para cosas como mejorar récords o echar unas carreras, pero la idea de AllDrive va un poco más allá de los conceptos tradicionales: no es realmente un modo, sino un mundo abierto, como cuando te cruzas con gente en un MMO y cada uno está haciendo su partida.

Los enfrentamientos son más arcade, no hay derribos "clásicos"
En *Most Wanted* no había *takedowns* per se porque la ciudad era tan densa que no podías permitirte perder la atención durante mucho tiempo. Aquí hay menos densidad, pero al mismo tiempo queríamos que la rivalidad fuera más enconada, más veloz. Un derribo es una interrupción, sobre todo cuando vas a más de 300 kilómetros por hora. Aparte, AllDrive determina que no podemos tener cámara lenta en ningún momento, porque tenemos que contar con que estamos jugando con más gente todo el rato. También por eso no hay ciudad: hay bosques, desiertos, montañas nevadas, más al estilo de *Hot Pursuit*. La razón principal para todo esto es que jugar como policía tiene que ser divertido, no puedes meter tantas esquinas como tiene una ciudad, sino curvas más veloces. Tenemos estadísticas de *Most Wanted* y de *Rivals*. En el anterior, la gente conducía a una media de 160 km/h. En *Rivals*, durante el desarrollo, estamos viendo una media de velocidad de más de 220 km/h. Ahí se ve la decisión de dejar la ciudad: era muchísimo más lenta sin duda.

"NO SE NOS ESCAPA LA VERTICALIDAD DE LA DEMO: DESDE LAS ALTURAS HASTA EL FONDO DEL MAR"



La belleza de los efectos de partículas de agua es innegable a simple vista.

ADIÓS MENÚS
VIVA AUTOLOG

■ Cuando hasta Codemasters, que solo hace juegos de coches, copia tu sistema, es que lo estás haciendo bien. Autolog permite gestionar con la cruceta todas las funciones del juego, desde buscar pruebas (con o sin gente, aunque un online no intrusivo a lo *Borderlands* siempre es una ventaja), hasta comparar récords, consultar estadísticas y dirigir tu progresión. Solo tendrás que soltar el volante cuando entres en un garaje, porque todo lo demás lo tienes a un par de pulsaciones.

La conducción extrema ha hecho que Ghost Games destierre la ciudad para dar paso al campo abierto y todo tipo de carreteras.

DISFRUTA REDVIEW COUNTY

Cada capítulo de la campaña permite ajustar nuestro estilo de juego: podemos alternar entre velocidad, habilidad o persecuciones

» visible el recorrido y la distancia que han alcanzado mis compañeros. El reto es evidente, más visible que en las apariciones previas del Autolog, ahora integrado en esa filosofía de Condúcelo Todo: me olvido de lo que estoy haciendo (buscar una prueba medio kilómetro más adelante) para repetir el salto, guiándome con esa trayectoria. Al mismo tiempo, se me ocurre que al jugar con otros, podría usar mi coche para estorbar o ayudar a llegar más allá sirviendo rebufo a un colega antes de llegar a la rampa.

"No, no tenemos equipos en *Rivals*", me contestan Mouat y Sullivan. "Esas ideas que has apuntado", prosigue Mouat, "forman parte de la experiencia de *Rivals*, pero tú mismo lo has dicho: se te ha ocurrido. No necesitas un equipo o un clan para ello, puedes proponérselo a un amigo". Pero, si todo esto son mecánicas emergentes, ideas que surgen meramente por conducir, ¿cuál es el hilo conductor?

"Estoy orgullosísimo de la campaña. Hemos tomado prestadas un par de ideas de otros géneros para convertirla en algo emocionante, con su propia narrativa, y que cumpla nuestra premisa de que el jugador manda en todo momento. Hemos creado un árbol de misio- »



AL DETALLE
DAÑOS

■ En Rivals no veremos un modelo realista de daños, pero si deformaciones y roces que nos dan una idea de lo que estamos sufriendo.

nes y objetivos", explica un frenético Sullivan mientras dibuja en la pizarra una serie de cuadros. Corredores y policías ganan puntos y progresan por separado en una historia en la que cada "capítulo" da a elegir entre tres cuadros de requisitos agrupados: gana equis carreras, empotra dos polis, derrapa tantos metros y acumula tantos puntos, por ejemplo. Cumplir uno de los cuadros garantiza el acceso al siguiente capítulo y, de paso, podemos gastar los puntos acumulados en comprar y desbloquear coches y mejoras para los mismos, con un sistema de personalización muchísimo más extenso que el de *Most Wanted*.

"Y, por supuesto, el jugador completista podrá volver a los capítulos previos y hacer de forma opcional las misiones que no haya elegido de primeras", concluye Sullivan al preguntarle. Todo en el diseño me hace pensar que han salvado el principal escollo de los últimos *Need for Speed* (y sí, incluyo también *Hot Pursuit*): poco contenido, poco posjuego, poco que hacer excepto correr con los colegas. Es curioso, pero tengo la sensación de que, en cuanto a longevidad del juego, *Rivals* bebe de la misma fuente que *Horizon*, que supo meter préstamos de rol para aumentar exponencialmente su oferta.

"RIVALS OFRECE UNA CANTIDAD DESCOMUNAL DE CONTENIDO"

El manejo, y eso que es una versión a la que todavía le queda, transmite muy bien una sensación que es difícil de conseguir en un arcade: la de que el coche te obedece y que cada vehículo no es un mero intercambio de carrocería. "Hemos ido más allá de la conducción en ese sentido", aclara Mouat. El daño que haces a los otros coches, por ejemplo, depende de tu vehículo y del bando en el que estés: un corredor no va a hacer mucho daño a otros corredores porque no es su objetivo. Asimismo, un policía que lleve un coche muy veloz no es el más adecuado para acabar mediante la violencia con un corredor. La personalización también se ve influida por este diseño: puedes hacer tu coche un poco más duro, un poco más rápido y, en el caso de los polis, en vez de pintar el coche a tu gusto puedes desbloquear versiones de cada vehículo, incluyendo una de poli encubierto que parece un coche de corredor... hasta que enciendes la sirena".

La visita acaba con una competición entre policías y corredores con el mando de PS4 en la mano, en el que se puede ver lo que han conseguido: recuperar *Need for Speed*. La sensación de velocidad, las carreras al límite, la libertad de ir a 200 por hora, la tensión de hacerlo con un policía apuntándote con un pulso electromagnético o de pegar un volantazo para esquivar una banda de pinchos soltada a traición. Multiplicado por seis, por AllDrive, por un juego que demuestra lo que podemos esperar de la próxima generación. Y no son los graficazos del Frostbite, sino la implantación de nuevas ideas, la admisión de un online que no estorba, no obliga y no impone. Precisamente en un juego de conducción competitiva.

Craig Sullivan puede estar contento: si tenía una deuda con *Need for Speed*, tras ese *Burnout* tan brillante como bajo en calorías que fue *Most Wanted*, la está pagando con creces. *Rivals* es una apuesta por los orígenes de la franquicia con ideas de futuro. Una que ha conseguido que no eche de menos a Criterion. Y que, viendo los resultados, hace que no me importe en absoluto que los ingleses hayan cedido el testigo a los suecos.

JAVI SÁNCHEZ



Lo más satisfactorio de su potencia gráfica no son estas imágenes de ensueño, sino ver 20 coches empotrándose.



Carreteras mojadas, sí. Y con nieve, o polvo, o barro, dependiendo de la zona de Redview County que patrullemos.

HAZLO TODO A TU MANERA

Olvídate de las líneas de salida y los menús: la combinación de AllDrive y Autolog ha conseguido el primer sandbox auténtico de coches

PUEDES HUIR, Y TAMBIÉN ESCONDERTE
EL GARAJE MÁS CARO DEL MUNDO

■ La idea más divertida tras *Need for Speed* permanece: coge coches que cuestan más dinero que un edificio y lánzalos sin preocuparte de seguros o talleres. Ferraris, Lamborghinis, Bugattis... Tanto corredores como policías cuentan con el mismo surtido en escondrijos y garajes (donde cambiaremos de coche), con un gran peso en la personalización: los escasos kits de *Most Wanted* y su tedioso sistema de mejoras han desaparecido para dar paso a un garaje donde no solo aumentaremos la mecánica o el chasis de nuestros autos, sino también su apariencia. De acuerdo, no tiene la profundidad del detalle de pintura de *Forza*, pero creo que desde *Need for Speed V* no habíamos visto algo con tantas posibilidades en la saga de Electronic Arts.

Los coches de policía ganan menos Puntos de Velocidad por conducir a lo loco: su objetivo es imponer la ley, metiendo morro.

LA NUEVA GENERACIÓN YA ESTÁ AQUÍ

10 Juegos Next-Gen que van a petarlo seguro

NEWMAN SARAH
RECENTLY BLACKMAILED
Age / 38
Occupation / Bank Executive
Income / $642,885

DISRUPTED

CURASS0_275

A estas alturas, es casi imposible saber qué tendencia dominará en los próximos años en cuanto a diseño de videojuegos, pero eso no es malo. De hecho, solo durante los próximos meses, *Watch Dogs*, *Project Spark* y *PlanetSide 2* van a demostrar las tremendamente diferentes aproximaciones al nuevo hardware, ofreciendo una experiencia que aprovecha las ventajas de las capacidades de cada sistema, ya sea perfeccionando el contenido creado por usuarios, el free-to-play de consolas, o creando unas físicas y un movimiento geniales para una gabardina.

Y parece que las cosas van a ir a más durante el año. Bungie, CD Projekt Red y Sucker Punch Productions son algunos de los muchos estudios con renombre que quieren desafiar expectativas y demostrar lo que han conseguido en las nuevas consolas. Gigantescos mundos abiertos, absorbentes entornos online, autenticidad y fidelidad visual como nunca antes... todo ello ofrecido de formas diferentes y conviviendo hombro con hombro para seguir avanzando y buscando nuevos modelos de negocios y de proporcionar contenidos. Es un campo muy fértil en el que los estudios están trabajando a día de hoy, y donde las nuevas ideas parecen estar surgiendo con el objetivo claro de definir a los ojos de los usuarios lo que será esta generación. PlayStation 4 llega el 29 de noviembre, Xbox One el 22. No queda nada, y por eso nos zambullimos de lleno en la Next-Gen para ver qué juegos van a petarlo por todo lo alto. »


10 JUEGOS NEXT-GEN QUE VAN A PETARLO SEGURO



WATCH DOGS

Formato: Multi Compañía: Ubisoft Desarrollador: Unbisoft Lanzmiento: Noviembre

NUEVAS FORMAS DE CONECTIVIDAD

1 *WATCH DOGS* es quizás el título de lanzamiento más importante de Xbox One y PS4, ya que sus temas no han sido explotados a fondo en un juego con anterioridad, y la interacción con tablets permite que las ideas de UbiSoft acerca de la conectividad se expandan en el mundo real. Hemos hablado con el productor Dominic Guay acerca de cómo surgieron.

"Empezamos con el proyecto a principios de 2009, con unas veinte personas trabajando en él," nos cuenta. "La orden que teníamos era la de crear una nueva IP, y sabíamos que disponíamos de unos cuatro años para ello. Eso era prácticamente todo. Teníamos mucha libertad para explorar sus posibilidades, y pronto supimos que lo que queríamos hacer era un juego de mundo abierto, ya que mucha gente del equipo tenía experiencia con el género. Ahí empezamos a trastear con distintos tipos de ambientaciones. La primera idea que nos vino a la cabeza (y que acabó siendo la génesis de *Watch Dogs*) hablaba de estar online, día tras día, y cómo estamos conectados a todo y todos. Nos fijamos en que estábamos en un bar tomando una cerveza, y todo el mundo usaba sus teléfonos para buscar información en Internet. Nos hizo pensar que ya no estamos conectados por una red de gente e información, sino por una red de *cosas*, y todos los objetos que tenemos alrededor cada vez están más conectados entre sí."

La metrópolis en la que está ambientada *Watch Dogs* recuerda en más de un sentido al orwelliano estado totalitario de *1984*, en una versión de Chicago en la que todo está conectado a un sistema operativo central (el ctOS), y donde no hay nada parecido a la privacidad, y las compañías usan el ctOS para rastrear a todo el mundo y su 'sombra digital'. Nuestro protagonista y antihéroe, Aiden Pearce, es un efectivo hacker, y puede usar una vasta red de plataformas conectadas en su beneficio.



"NUESTRO OBJETIVO ERA CREAR UNA NUEVA IP CON UN LÍMITE DE CUATRO AÑOS

"Empezamos investigando el tema de la conectividad y la tecnología civil que usamos en el día a día," explica Guay, "buscando los fallos de esa tecnología, y cómo pueden ser explotados (mediante el hackeo, en este caso). Eso nos llevó a jugar con el escenario (hackear gente y los sistemas que rigen la ciudad). Todo el proceso de documentación estuvo empujado por la noción de que éste es un tema muy relevante tanto desde el punto de vista narrativo como de mecánica del juego."

El protagonista enigmático es un tópico que se está usando en demasiados juegos de un tiempo a esta parte, pero Aiden Pearce parece diferente. Esta generación ha »

ENTRE GENERACIONES

Lanzarse a caballo entre la actual y la siguiente generación genera polémicas, y eso le ha pasado a *Watch Dogs*, pues muchos creen que su motor no va a dar la talla porque se adaptará a las consolas actuales. Dominic Guay ya nos dijo que habría diferencias abismales entre ambas versiones y que el Disrupt Engine se beneficia mucho del hardware nuevo y de su mejor arquitectura.

INMERSIÓN

"Estamos explotando las capacidades tanto de Xbox One como de PS4. Tienen mejores gráficos, eso es obvio, pero también hemos trabajado en mejorar inmersión e interacción. Hablamos de sonido, riqueza y diversidad, animaciones, todas esas cosas que te hacen pensar que la ciudad está viva. Todo eso va a más en las nuevas consolas"

DINAMISMO

"Cuando hablo de dinamismo, estoy hablando de cómo sopla el viento en la ciudad y de cómo afecta a las cosas, o de la cantidad de gente que hay en las calles, o de cómo de lejos puedes ver los atascos en el mapa. El nuevo hardware afecta a lo impresionante que puede ser la ciudad en cuanto entras en ella. Todo reacciona a todo."

» puesto a nuestro alcance una serie de juegos que polarizan a tu personaje (encajándolo en un paradigma binario de buenos y malos), pero Aiden cae en algún sitio intermedio entre ambos extremos. "Aiden, como todos los personajes de *Watch Dogs*, no es un héroe sin tacha, y tampoco es un mal tío. Está en lo que podríamos llamar un área moral grisácea," nos dice Guay. "Aiden ha crecido obsesionado con la vigilancia (para que nos hagamos una idea, monitoriza a su familia con cámaras). Así que tiene sus defectos. Pero es un hombre con valores e ideales. El jugador será quien pueda matizar su comportamiento, convirtiéndole en un héroe más positivo, o en un terrorista que no lo es tanto".

La exploración de la tecnoparanoia y el cibervoyeurismo es un terreno inédito en los medios interactivos, y Ubisoft parece dispuesta a usar *Watch Dogs* como plataforma para subrayar lo que esconde la ciberdirección en la que nos encaminamos. La historia que da trasfondo al juego, por ejemplo, se centra en cómo un hombre consigue apagar todo el noreste de Estados Unidos, y afirma que en el siguiente ataque hará 'algo más que apagar las luces'. El mundo de *Watch Dogs* está

"LA EXPLORACIÓN DE LA TECNOPARANOIA Y EL NUEVO VOYEURISMO SON UN TERRITORIO VIRGEN"

lleno de premisas como esas, que a todos nos resultan inquietantemente cercanas al día a día.

"Tenemos el lujo de contar con especialistas documentándose sobre este tipo de tecnología interconectada, y hemos descubierto muchas cosas en las que normalmente no pensamos," explica Guay. "La mejor manera de describir *Watch Dogs* sería como un velo que se alza y desvela la realidad que hay detrás de lo que nos rodea." La narrativa del juego puede que sea conceptual, pero los temas que trata son completamente reales, y Ubisoft ha dedicado mucho esfuerzo a que este Chicago alternativo resulte familiar, llegando a consultar con Kaspersky Labs para asegurarse de que las técnicas de hackeo son convincentes.

"Las conexiones que nosotros describimos en el juego ya existen en nuestras ciudades. La tecnología puede ser buena o mala según el uso que se le dé y con qué propósito, y supongo que la forma en la que hablamos de este tema tiene distintos ángulos: el mundo abierto y el amplio panorama de la narrativa nos permite contemplar todo esto desde muy diferentes perspectivas."

Este tema de la conectividad aterriza en el juego a través de sus mecánicas relacionadas con el mundo real. Una de las principales innovaciones de *Watch Dogs* es la existencia de una app que se puede instalar en tablets y teléfonos y que conecta con el juego cuando no estás delante de la consola. "Tenemos la suerte (a falta de una palabra mejor) de tener un contexto donde la conectividad del mundo real es idéntica a la que hay en el juego," explica Guay. "No podríamos entrelazarlos si la ambientación fuera en un mundo de fantasía. Queríamos explotar esta posibilidad, y nos facilita las cosas porque no tenemos que hacer traducciones complicadas a otros dispositivos: básicamente haces lo mismo que el protagonista, hackear los sistemas de la ciudad con un dispositivo que cabe en la palma de tu mano."

La compatibilidad con móviles y tablets no se había incorporado con éxito al mundo de las consolas con anterioridad, y Guay nos cuenta que han tenido sus lógicos problemas técnicos al hacerlo. "Queríamos que el jugador pudiera retomar la aventura en el coche o el metro, y desde el principio comenzamos a enfrentarnos a los problemas que se nos presentaban. Queríamos lanzar la app al mismo tiempo que el juego; que fuera gratuita para los dueños de la versión de consola o PC, y también para aquellos que aún no hubieran entrado en el mundo de *Watch Dogs*. Ahora sabemos mucho más acerca de cómo maximizar la relación entre consola y dispositivos portátiles que hace un par de años, así que estoy muy satisfecho."

El mundo de *Watch Dogs* es muy complejo, y opera en una versión de Chicago que parece que se convertirá en un protagonista más. Tiene sentido que sea precisamente Chicago: la ciudad tiene una de las mayores tasas de vigilancia de los Estados Unidos, así como una historia que la liga con el mundo del crimen y la corrupción. Sumémosle su arquitectura y la diversidad de su panorama urbano y tendremos un escenario a la altura de los de *Far Cry* o *Assassin's Creed*.

■ Las versiones next-gen de *Watch Dogs* tienen mejor IA y elementos más realistas en la ciudad.



■ La app de perfiles de Aiden le garantiza toda la información personal de los ciudadanos que pueda necesitar.



MIRA ALREDEDOR

En un mundo abierto esperas que haya un montón de cosas por hacer que te mantengan ocupado. *Watch Dogs* lo tiene en cuenta: "Probablemente tengamos más contenido secundario para distraerse que principal", comenta Guay. "Si nuestros jugadores quieren ser auténticos vigilantes, pueden pasar el día siéndolo."

■ Usa tu teléfono o tablet, el de la vida real, y puedes echar una mano al protagonista poniendo obstáculos a tus enemigos y manejando la ciudad tu gusto. Wikileaks en la palma de la mano.

Ubisoft ya ha confirmado que *Watch Dogs* es la primera entrega de una franquicia, y con esto en mente, el equipo creativo tuvo libertad para crear un mundo vibrante y versátil. "Con un mundo abierto tan grande como este no solo estás creando un universo que cubre *exactamente* lo que necesitas, sino que pones un enorme tapete sobre la mesa. Como teníamos tiempo, lo contemplamos desde un ángulo más amplio, y dijimos 'Creemos facciones, pensemos qué ha ocurrido en esta ciudad en el pasado, elaboremos una línea de tiempo, indaguemos en los personajes del juego, tanto los protagonistas como los secundarios: quiénes son, qué hacen y todo lo demás que necesitemos saber."

Este mundo no sería nada sin una ambientación que le diera vida, y de hecho muy a menudo los juegos de mundo abierto son duramente criticados por la pésima IA de los personajes secundarios, que rompen cualquier atisbo de inmersión. Es reconfortante comprobar que Guay y »



RESUMEN DE MISIONES

La variedad es la clave para que el jugador no se aburra, y muchos juegos de mundo abierto fracasan en este sentido al encomendar cosas repetitivas y mundanas. Guay nos dice que van a evitar eso en *Watch Dogs*. "Estamos trabajando con muchos de nuestros estudios, cada uno con experiencia en unas cosas, para crear misiones secundarias y actividades que sean tan atractivas como la misión principal."

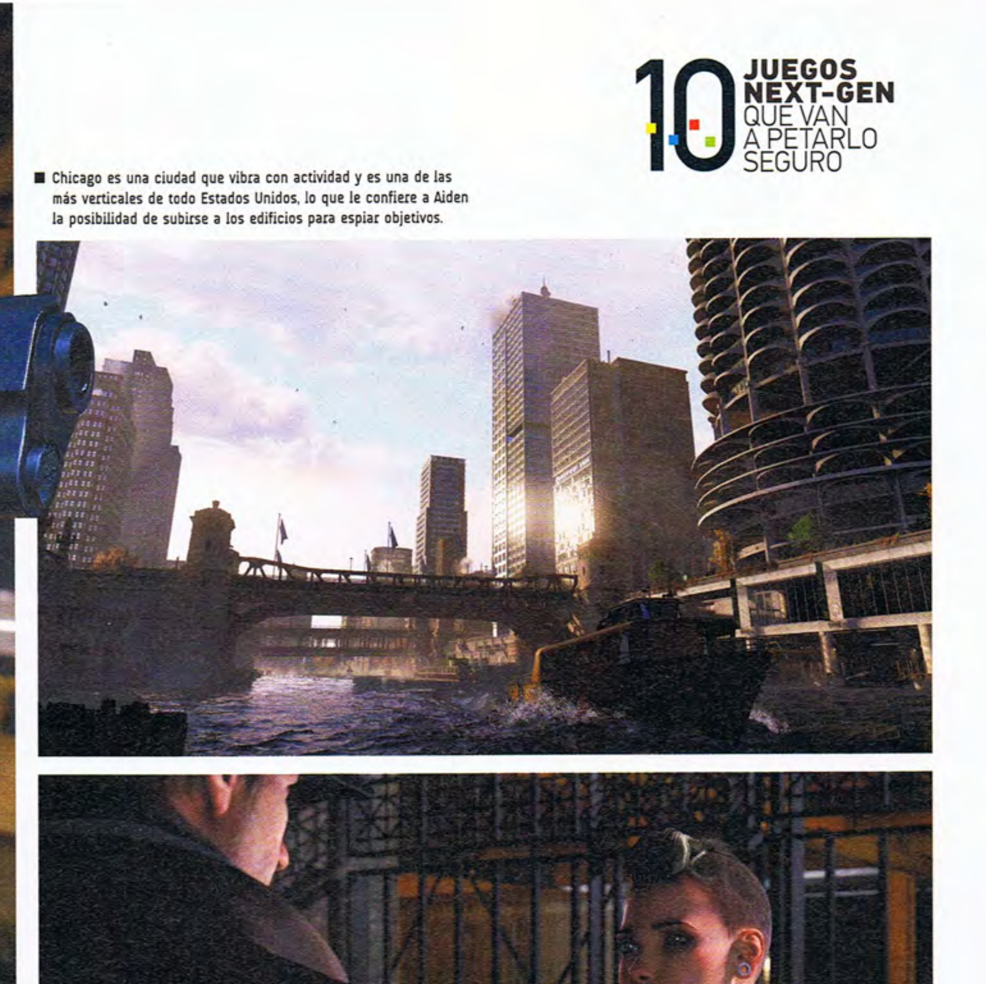
» su equipo se estén esforzando en conseguir que los ciudadanos de Chicago sean un elemento más para ayudar al jugador a que se relaciones de forma profunda con la ciudad. Una de las formas que tiene Ubisoft de llenar la ciudad de vida realista y errática es con el Sistema de Predicción Criminal, del que Aiden se puede beneficiar para identificar a víctimas o perpetradores potenciales de futuros crímenes. "Una vez instalas en tu distrito una conexión con el sistema, comienzas a recibir avisos del Sistema si detecta determinados patrones a través de las cámaras. Si quieres, el GPS de tu móvil marcará el área. Entonces puedes elegir entre perseguir ese delito o no. Esto te permite husmear en la información que recogen las cámaras para hacer monitorización facial u obtener información de la gente. Es cosa tuya deducir qué va a pasar; a veces es obvio (por ejemplo, hay alguien que fue encarcelado por piromaníaco, y lo ves en un callejón con una lata de gasolina). Otras veces no es tan sencillo, como cuando ves a alguien que no tiene apenas registros criminales, pero se le señala como delincuente potencial, así que tienes que deducir qué va a hacer. Pero siempre queda todo a tu elección. Puedes decir 'Me da igual todo esto' y pegar un tiro en la cabeza a quien sea. Pero si lo haces así, la forma en como eres percibido por los ciudadanos cambia por completo."

"PUEDES DECIR 'ME DA IGUAL TODO ESTO' Y PEGAR UN TIRO EN LA CABEZA A QUIEN SEA"

Guay nos explica también el sistema de reputación, una escala de notoriedad que se mueve según te comportas en la ciudad. Recibirá impactos negativos si efectúas labores de vigilantismo armando broncas, y mejorará si llevas a los detenidos a la policía y actúas con algo más de decoro. "El sistema de reputación tiene un par de consecuencias en el mundo del juego. Primero, que ninguno de los impactos que recibe la escala te van a arrinconar en un lado u otro de la escala moral. Queremos crear un sistema en el que juegues como quieras, y la ciudad responda a tus actos de forma pertinente. La reputación afecta, sobre todo, a cómo los medios hablan de ti y cómo te perciben los ciudadanos. Los propios habitantes de Chicago pueden llamar a la policía, y si llevas a cabo alguna actividad criminal, aquellos a quienes llamamos 'denunciadores' avisarán a la policía. Si tienes buena reputación muchos de esos denunciadores pueden decidir no llamar a la policía, mientras que si tu reputación es mala, no dudarán demasiado. Siendo un hacker hay formas de evitar esas llamadas, pero si sucede, la policía te perseguirá."

Una vez que la policía llega al lugar donde está el jugador, este tendrá que intentar quitárselos de encima. Guay nos cuenta cómo las mecánicas de persecuciones han cambiado a lo largo de los cuatro años de desarrollo del título: "Había objetos repartidos por el escenario que servían para esconderse, contenedores y cosas así. Pero no tenía sentido en una ciudad tan densa y compleja. Esto debería ser una experiencia orgánica: si puedes esconderte debajo de un puente... ¿porqué vas a escalar dentro de un contenedor? Quizás en PS2 eso funcionaba, pero ya no."

■ Chicago es una ciudad que vibra con actividad y es una de las más verticales de todo Estados Unidos, lo que le confiere a Aiden la posibilidad de subirse a los edificios para espiar objetivos.



■ Esta foto de Aiden con sus dos armas, la de matar y la de hackear, ya la hemos visto mil veces, pero sigue siendo un resumen perfecto de lo que quiere ofrecer el juego.

■ Contaremos con varios aliados a lo largo y ancho de la ciudad, pero Guay comenta que "todos ellos tienen sus propias agendas, no se puede confiar del todo en ellos"



Chicago está lleno de callejones, puentes, pasos elevados, garajes y todo tipo de sitios donde ocultarse. La filosofía tras *Watch Dogs* es la de hacer pensar al jugador dónde está yendo y cómo tiene que interactuar con su entorno. Aiden puede hackear la ciudad entera, y esto da pie a que el jugador desarrolle cierta inventiva (desde manipular cruces de vías para ralentizar trenes y 'surfearlos', a paralizar puertas de garaje y deslizarse al interior), ya que los elementos de infiltración y sigilo son diversos e imaginativos. "Puedes usar el entorno en tu favor *mientras* eres perseguido. Para los jugadores este puede ser uno de los elementos más intensos de *Watch Dogs*: si te persiguen, improvisa."

UbiSoft quiere innovar con este título, y no solo con su narrativa, sino también con su voluntad de acercarse a tablets y móviles como plataformas válidas para jugar. Con un ciclo de cuatro años de desarrollo que está a punto de llegar a su fin, está claro que *Watch Dogs* no va a ser otro juego completado a toda prisa para llegar al borde de la ventana de lanzamiento de los juegos de la próxima generación. Es un título que ha sido creado para formar parte del mundo en el que se enmarca y lanzar un comentario sobre nuestra confianza en la tecnología. Si cumple sus promesas, *Watch Dogs* puede ser revolucionario.





■ Resulta que podremos hacer coches diseñados por Homer Simpson.





DEAD RISING 3

UN JUEGO TONTO, ¿PERO TANTO COMO QUEREMOS?

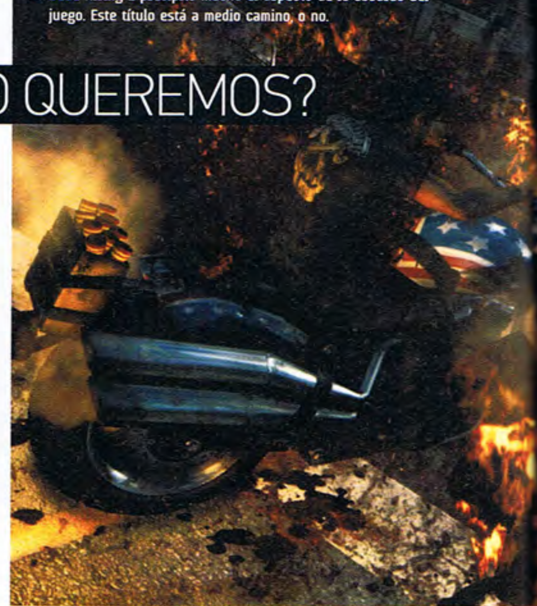
Formato: Xbox One **Compañía:** Capcom **Desarrollador:** Capcom Vancouver **Lanzamiento:** 22 de noviembre

2 UN MUNDO ABIERTO horriblemente grande, más de 400 armas básicas, más de 100 combinaciones de armas, muchos vehículos y la habilidad de pedir un bombardeo estratégico. *Dead Rising* ha dado un pasito adelante en sus ambiciones como gran exclusiva de Xbox One. Como el original, *Dead Rising*, intenta mostrar cómo se pueden mezclar un entorno abierto y una masacre zombi, aunque ahora hay una clara inspiración en *The Walking Dead*, con unas capturas de pantalla llenas de esos colores apagados y esa viveza absurda que tiene el arte creada para la serie.

Dead Rising 3 parece ser que busca un equilibrio tonal entre lo serio y lo risible. En lo técnico, ha evolucionado bastante desde el E3 y hemos podido ver cómo Capcom ha construido un mundo que puede acomodar ambas tendencias: el apocalipsis zombi deprimente y la habilidad de pegar con cinta aislante un hacha y un lanzallamas. Lo mismo pasa con la historia.

"Queremos salir de la rutina y hacer algo nuevo y diferente", comenta el director de arte, Alan Jarvie cuando le hacemos llegar nuestra desconfianza respecto al tono





■ *Dead Rising 2* precipitó mucho el aspecto de lo absurdo del juego. Este título está a medio camino, o no.

■ *Dead Rising 3* es un paso adelante en cuanto ambición, pero no estamos seguros de si será uno atrás en cuanto a entretenimiento



del juego. "Queríamos decir a la gente 'hey, chavales, aquí tenéis un juego completamente nuevo y fresco. Mirad a *Dead Rising* e imaginad lo que puede ser'. Puede ser tan loco como siempre, así que estamos muy contentos con dar el paso y hacer esto diferente. Es una forma ambigua de trabajar también para el marketing, y por ahora el juego ha sabido atraer un montón a la prensa y a la gente, así que pensamos que vamos bien". El productor Jason Leigh coincide: "Creo que hemos conseguido un buen equilibrio en lo que buscábamos. Tiene una buena dualidad entre lo serio y lo divertido".

"La historia es la que cabría esperarse", sigue Jarvie. "Está guiada por la locura habitual. No podemos decir mucho más sobre ella porque no queremos que la gente sepa demasiado todavía, queremos que lleguen vírgenes al lanzamiento. La historia se toma a sí misma en serio, pero a la vez es fácil ver el lado ridículo de todo". Sí, bueno, como si los *Dead Rising* previos hubieran sido unas grandes historias de momentos épicos memorables que no se pueden resumir en un tuit. Más allá de esto, la escala de *Dead Rising 3* es ciertamente impresionante y parece que vaya a haber cierta estructura para que el mundo abierto no sea simplemente un campo de juego que se pierde de control.

"CAPCOM QUIERE ALTERNAR ENTRE LO TONTO Y LO SERIO"

También hemos visto un par de ejemplos de cómo se integra la tecnología SmartGlass en *Dead Rising 3*. El protagonista recibe una llamada de teléfono realizada por el responsable de la misión desde nuestra tablet. ¿Es imprescindible? No, pero hay algunas cosas que se van desbloqueando para ello a medida que avanza el juego y que seguro que en determinadas misiones puede ser un elemento disruptor. "Existe un número de misiones que son exclusivas, obviamente, para SmartGlass, también hay misiones principales y secundarias que pueden usarlo". Además, se pueden gestionar las misiones usando la app. El objetivo, según Leigh, es evitar entrar en pausa para usarla. No podemos imaginar cómo hacerlo entonces.

Este elemento opcional de *Dead Rising 3* no debería afectar a una secuela que intenta superarse y aportar algo diferente. Capcom quiere alternar entre lo tonto y lo serio, así que veamos qué tal les sale el experimento.

PROJECT SPARK

PODER PARA CREAR

Formato: PC, Xbox 360, Xbox One **Compañía:** Microsoft **Desarrollador:** Team Dakota **Lanzamiento:** 2014

3 CUALQUIER JUGADOR habitual tiene con total seguridad más fijación por destruir que por crear, y los juegos mainstream de consola se han empeñado en impedir el acceso a herramientas de creación, ya sea para cautivar a ciertas audiencias, o para permitir compartir experiencias propias del juego con los demás. Por su encanto y su gracia, es justo decir que solo un pequeño porcentaje de dedicadísimos usuarios se molestó en dominar las herramientas de *LittleBigPlanet*, mientras que los demás preferían simplemente disfrutar de la creatividad desmesurada de los otros.

Aunque es verdad que *Project Spark* carece de la atención que está recibiendo el resto de los juegos en "la ventana de lanzamiento" de Xbox One (no nos extraña dada esa estética prosaica que parece gritar "soy otro juego de fantasía sin fecha de lanzamiento que posiblemente sea mejor que el nuevo *Fable*"), ha demostrado por sí mismo que es uno de los títulos más impresionantes mostrados en el E3, gracias a su aproximación al contenido generado por usuarios y a que tumba todas las barreras entre las mecánicas y la accesibilidad de sus herramientas.

Esforzarse por garantizar algo simple a la hora de que los usuarios creen contenido es muy ambicioso, pero en los pocos minutos que hemos podido pasar con su editor, semejante afirmación deja de parecer una hipérbole. Para empezar, ofrece tres modos para crear cosas: desde cero, hacer una historia a partir de un sistema de elecciones a lo "escoge tu propia aventura"; o crear un remix de niveles existentes. A partir de ahí, se puede empezar a llenar de elementos el mundo con una buena variedad de pinceles. Se puede dar forma a la tierra, pintar el terreno y añadir vegetación, del mismo modo que es posible aumentar el tamaño, la forma y la intensidad de cada pincelada para conseguir formas concretas.

> **"TODO PUEDE TENER UN CEREBRO, YA SEA UNA ROCA, UN ÁRBOL O UN OGRO"**

Pero todo eso es muy básico, y las cosas se van poniendo interesantes cuando se da vida al mundo. Todo puede tener un cerebro, no importa si es una roca, un árbol o un ogro, todo se puede programar con un comportamiento: se escoge el objeto, se le pone cerebro y se elige un patrón del tipo "FPS" o "juego de acción en tercera persona", incluso es posible crear respuestas para momentos concretos, como que un pájaro arda si el jugador se acerca mucho y cosas peores.

Por supuesto, hay más cosas por hacer y apenas pudimos arañar la superficie de las experiencias emergentes que se podrán construir con el vasto catálogo de *Project Spark*. Ya hemos visto versiones de *Pilotwings*, *Space Invaders*, *Limbo* y *Angry Birds*, pero Team Dakota quiere que se hagan RPG, shooters y todo tipo de creaciones originales que puedan desafiar su propia idea del juego. Eso puede llevar su tiempo, pero es un maldito placer tener delante otro juego con los objetivos tan claros, que no trate de pegar tiros a algo y para consolas. Lástima que sea exclusivo de Xbox.



■ Microsoft se ha centrado en recreaciones de juegos populares para mostrar el potencial de las herramientas de creación de *Project Spark*

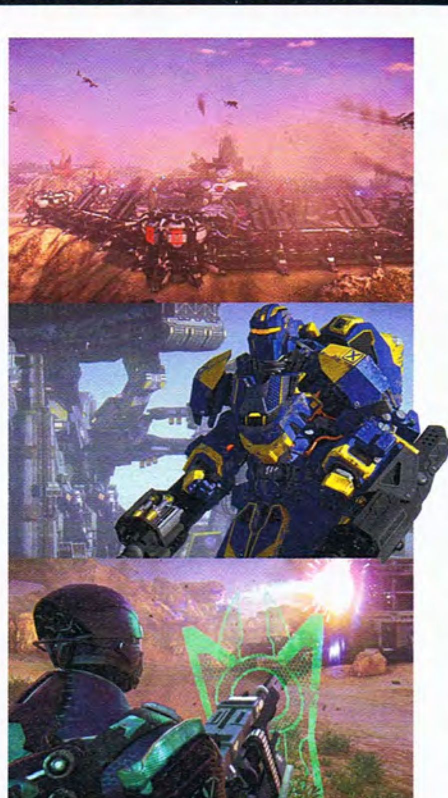


■ *PlanetSide 2* parecía ya el año pasado una foto de la nueva generación. Con su llegada a PS4 ha hecho realidad nuestros sueños.

PLANETSIDE 2

Formato: PS4 **Compañía:** Sony **Desarrollador:** Sony **Lanzamiento:** 2014

UN FREE-TO-PLAY GIGANTE EN NUEVO HARDWARE



4 EL DIRECTOR CREATIVO de *Planetside 2*, Matt Higby, nos cuenta los retos de adaptar este MMOFPS al nuevo hardware de PS4.

¿Se trata de un juego de lanzamiento o estáis apuntando más bien hacia 2014?

Ahora mismo, no estamos intentando llegar a la ventana de lanzamiento de la consola. No hay nada como *PlanetSide* en PC ahora mismo, y no existe nada que se parezca ni un poco al tipo de juego competitivo que vamos a llevar a PS4. No es que tengamos prisa por dárselo ya a los jugadores, sino que preferimos esperar hasta que sea lo que queremos que sea. ¿Cuándo será eso? Aún no estamos 100% seguros.

Hemos visto un concepto parecido a *PlanetSide* en esta generación llamado *MAG*, que no apeló demasiado a los jugadores. ¿Habéis pensado en estos casos o solo en adaptar la experiencia de juego a PS4?

Siempre estamos mirando el éxito y el fracaso de otros juegos, desde luego. Obviamente, títulos como *Call Of Duty* venden tremendamente bien en consola, y aunque no vamos a convertir nuestro juego en un clon del de Activision, elementos como la accesibilidad, lo rápido que empiezas a jugar o entras en el primer combate y qué ocurre entre una cosa y otra, son apartados en los que nos hemos fijado mucho más para el lanzamiento en consola.

Hace poco, hemos tenido el primer contacto con PS4 y su mando nos ha impresionado bastante. ¿Vais a usar alguna de sus características, como el touchpad, por ejemplo?

Ahora mismo, empleamos el touchpad, que es con lo que estamos navegando por la interfaz en nuestra versión de desarrollo. Para la jugabilidad, solo hacen falta los gatillos. Estamos puliendo los controles para que sean fluidos y por ahora la cosa marcha bien.

Hace no mucho, hablamos con Blizzard y nos comentaron lo mucho que habían tenido que cambiar *Diablo* para llevarlo a consolas. ¿Qué limitaciones le veis ahora mismo a PS4?

El esquema de control no presenta tantos problemas como en *Diablo* – que es muy complejo en ese sentido – pero nuestra interfaz *sí* es problemática. Requiere un cursor y pinchar en elementos para navegar con eficacia. Cambiar de verdad esas partes para que funcionen con los sticks, es decir, funcionar bien con el tipo de interacción propia de una consola sin resultar marciano, es en lo que más estamos trabajando. Pero es solo una parte pequeña. En su núcleo, *PlanetSide* es un FPS, y llevamos años con ellos en consola, dará gusto jugarlo.

Formato: Xbox One **Compañía:** Microsoft **Desarrollador:** Turn 10
Lanzamiento: 22 de noviembre

FORZA 5

CARRERAS DE COCHES FOTORREALISTAS

5 ALAN HARTMAN, de Turn 10, nos comenta en qué formas captura el realismo de la nueva generación su nuevo juego.



Bueno, háblanos de *Forza 5*.

Muy bien, ahí va un secreto: ya empezamos a trabajar en él nada más lanzar *Forza 4*. Chris Tector, que es nuestro jefe de arquitectura, ha estado trabajando con el hardware de Xbox One desde hace casi cuatro años. Estuvo implicado en las conversaciones iniciales y hay numerosas partes de la consola que han salido de su cabecita. Nuestro motor es completamente nuevo, y esto no es coña, y está hecho con Xbox One en mente desde el principio.

Hemos tirado la casa por la ventana, incluso en cómo construimos la pintura para los coches, porque no pintamos uno sin más, sino que creamos una pintura concreta, como en la vida real. Hacemos una pasada inicial, luego otra capa con pintura metálica y después aplicamos la final sobre estas dos, de modo que cada una refleje la luz de una forma concreta, y así es como se consigue profundidad en el coche. Si nos hubiéramos limitado a esto, los coches serían demasiado perfectos. En *Forza 4*, los coches se veían genial en auto-vista, tan brillantes y perfectos, pero carecían de un toque humano. Les hemos añadido arañazos en los rotores, marcas del encerado en la pintura, la textura de naranja al pintarlos con spray... Luego fuimos a nuestro territorio, que es el de nuestro sistema de renderizado y de luz

¿La luz está sacada del *Forza 4*?

No, es nueva. Esta es la materia básica que hemos llevado a Xbox One. Ningún material tiene color o textura, sino unas propiedades y una forma de interactuar con la luz. Podemos decir 'Esto es cemento, no, es asfalto, no, espera, es metal polarizado', y sencillamente funciona en el escenario. No necesitamos coger y retocar la luz y las sombras como en el pasado. Todo funciona con la luz como debe. Hemos tenido que invertir en la tecnología para hacerla más inteligente. Todo se remonta a los tiempos en los que usábamos escáneres láser, que no solo te daban superficies, sino también color y texturas.

El nivel de detalle desde luego ayuda a poseer los coches. Cuanto más reales son, más parece que están en tu garaje.

Una de las cosas que queríamos corregir por encima de todo era que la gente no dijera que este mundo parece estar vacío y ser estéril, no puede ser muy limpio ni demasiado perfecto. Queremos dar vida de verdad al mundo y que se noten los gritos de las multitudes, los mecánicos en los boxes y los globos, los helicópteros, los pájaros y el confeti. Logrando eso, consigues un mayor nivel de detalle, y no es perfecto, sino que se siente como si fuera real, auténtico.

¿Y qué pasa con los interiores?

En *Forza 4*, teníamos auto-vista en 24 coches. Ahora estamos llevando ese nivel de amor, que puedas montarte en el coche o abrir su maletero, a todos los coches. Cientos de ellos. Era algo clave hacer que *Forza 5* fuera un juego épico. Si vamos a ser un título de lanzamiento, pensamos, tenemos que ir con todo: pistas grandes y reales y cientos de coches con los que competir. Significaba desmelenarse y meter monoplazas, que fuera digno de llamarse *Forza*.



Microsoft quiere que tengas pensamientos impuros con los coches de Forza. Sus curvas parecen palpables de realistas que son.

THE WITCHER 3: WILD HUNT

Formato: PC, PlayStation 4, Xbox One **Compañía:** CD Projekt **Desarrollador:** CD Projekt RED **Lanzamiento:** 2014

EL REY DEL RPG EN LA NUEVA GENERACIÓN



■ Las mecánicas han sido bastante mejoradas. Un ejemplo notable es que Geralt ahora puede saltar, algo genial en un mundo abierto lleno de monstruos.



■ La escala de esta secuela empequeñece a su genial antecesor. Una de las islas más pequeñas es tres veces más grande que todo *The Witcher 2*.





6

EL GUIONISTA *de The Witcher 3 Wild Hunt*, Jakub Szamalek, nos habla de su mundo abierto y de cómo debe ser un RPG de nueva generación.

The Witcher 3 está siendo denominado como la vanguardia de los RPG de nueva generación. ¿Era eso parte de vuestro objetivo durante el desarrollo de esta nueva secuela?

Teníamos eso en mente porque conseguimos llevar *The Witcher 2* a Xbox 360, que ya era una consola con seis años de antigüedad. Le sacamos todo su jugo y ahora necesitábamos ir más allá, queríamos tener más posibilidades y el nuevo hardware nos lo iba a permitir. Todo el mundo sabía que habría nuevas consolas y por eso las tuvimos siempre en mente.

Con _The Witcher 3_ llegando al nuevo hardware de Sony y Microsoft, ¿vais a emplear a fondo el DualShock 4 o Kinect?

Estamos mirando a ver, explorando diferentes ideas, cómo podríamos usarlos en *The Witcher 3*. Se trata de un RPG guiado por su historia, por lo que no queremos que los jugadores corran delante de sus teles, pero podría haber alguna implementación interesante para ellos igualmente. No es algo seguro en absoluto, pero estamos investigando las posibilidades.

"COMO EN LA VIDA MISMA, NO SIEMPRE ESTÁ CLARO SI NUESTRA DECISIÓN HA SIDO LA CORRECTA O NO"

¿Cómo ha abordado CD Projekt RED la narrativa de _The Witcher 3_?

Estamos siguiendo el camino de siempre, pero intentando ir más allá. Aún tratamos unos temas adultos cuando diseñamos las misiones y la historia, y nos aseguramos de que no haya elecciones muy malas ni muy buenas. El jugador debe tomar la decisión y asumir las consecuencias. Se trata de un elemento muy importante de nuestros juegos y nos estamos centrando en ello, pero consiguiendo que a la vez sea algo personal y en cierto modo oscuro.

Habrá momentos que te harán preguntarte 'mierda, ¿por qué narices he hecho esto? Nunca pensé que esto resultaría siendo así'. Como en la vida misma, no siempre podremos predecirlo todo. No siempre está claro si nuestra decisión ha sido la correcta o si algo bueno a primera vista ha resultado ser terrible. Estamos evitando lo evidente y haciendo todo más gris. Es interesante porque nos permite desarrollar la historia al margen de los clichés.

¿Eso llevará a múltiples finales?

Sí, habrá diferentes finales. También queremos mostrar a los jugadores las pequeñas consecuencias de cada decisión y cómo eso influye en cada mundo. Ya teníamos un poquito de eso en *The Witcher 2*, por lo que queremos mantenerlo e ilustrar el impacto de las acciones del jugador en cada localización y personaje. Ahora mismo, apuntamos hacia más de 100 horas de juego. Básicamente, es algo diferente de *The Witcher 2* porque es un mundo abierto. Tienes una historia principal, que es el elemento vertebral de todo, y luego están las misiones secundarias. Las más grandes son evidentes, pero las pequeñas involucran encuentros aleatorios y misiones de caza de monstruos. En total, más de 100 horas de contenido.

The Witcher 3 está haciendo más ruido en general que su predecesor. ¿Haréis concesiones para recién llegados?

Lo que estamos intentando conseguir es que ambos grupos queden satisfechos con el juego. Por un lado, es la continuación de la historia (incluso la de los libros, si alguien los ha leído sabrá más de ella), y básicamente queremos cerrarla, responder las preguntas de los otros dos títulos. Por otro lado, todo esto del ataque de Nilfgaard attack sobre los Reinos del Norte que se veía al final de *The Witcher 2* ha resultado en cambios en el poder. Hemos reestructurado el mundo, vamos. Todo sigue ahí, por lo que para la gente que no haya jugado los otros juegos, será como una aventura sola de principio a fin. No necesitan pasarse por los juegos anteriores, pero si lo hacen, tendrán una idea mejor de todo.

También parece ser un juego mucho más refinado en todas sus mecánicas...

No tenía sentido haber metido un caballo en *The Witcher 2* porque su mundo era muy pequeño. En *The Witcher 3* es algo natural porque el mundo es 35 veces mayor y las nuevas formas de transporte, el caballo y la barca, son necesarios. Hemos intentado que no haya barreras invisibles, por lo que ahora es posible saltar. Nada de parkour pocho, solo que Geralt puede saltar y hasta nadar. No es posible nadar de una isla a otra porque es el mar y te ahogarías, pero se puede hacer en lagos más pequeños. No es como si te metieras en el agua y hubiera un muro invisible, sino que estará limitado por la estamina, por lo que parecerá que puedes seguir... y te ahogarás.

Los juegos de mundo abierto están en boga. ¿Crees que existe un límite para el tamaño de estos mundos?

Creo que eso depende de la financiación y de cuánto tiempo tengas. También está limitado por la capacidad del hardware, de consolas y PC. Quizá en unos años veamos mundos aún más grandes, pero los desarrolladores necesitan vender los juegos y sacar beneficios con ellos, así que hace falta equilibrar el tiempo de desarrollo y lo que se ganará con ese juego. Si no estás atento a ello, tu compañía se va a arruinar deprisa. Sin embargo, si un millonario loco decide darme un trillón de dólares para hacer un mundo abierto del tamaño de nuestro planeta, entonces ¿por qué no? Cuando retrocedes 15 años y observas cómo eran los juegos, es difícil mirar hacia delante y pensar cómo serán en otros 15.

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

UN ABANDERADO DE LOS INDEPENDIENTES DE PS4

Formato: PS4 **Compañía:** Sony **Desarrollador:** The Chinese Room **Lanzamiento:** 2014

■ En este número, hemos hablado con el estudio tras este juego: son famosos por su diseño de sonido, su manera de contar las cosas y su implicación con todo.



7 THE CHINESE ROOM, como desarrollador, tiene un compromiso con los juegos frescos y ligados a las narrativas ambientales. *Dear Esther*, que se lanzó el año pasado para PC, se labró más de 750,000 ventas – algo impresionante para un indie. Querido por crítica y público, *Dear Esther* ha probado que pueden hacer un juego inmersivo y sugerente sin demasiadas mecánicas que distraigan del mensaje. Su premisa aquí, como siempre, es sencilla: explora y escucha.

Cuando The Chinese Room anunció que *Everybody's Gone To The Rapture* era exclusivo de PS4 en la Gamescom, captó la atención de todo el mundo. Es la vanguardia de la oferta independiente de Sony, y promete ser un juego por y para su historia que cautive al jugador mientras atraviesa un mundo en una transición entre lo pre y lo postapocalíptico.

Eres un científico al que le ha pillado el fin del mundo que debe explorar los entornos e interactuar con diferentes objetos, personajes y lugares para descifrar qué ha pasado y qué ha llevado el mundo a esta calamidad. Eso, como premisa, es ya suficienemente interesante, pero el estudio ha anunciado una característica que 'solo se podría hacer en un juego'. Y eso es todo lo que sabemos a ciencia cierta sobre las mecánicas del título por ahora, pero si tenemos en cuenta la capacidad del estudio para desafiar convenciones y aupar el medio en cuanto a su capacidad narrativa, a nosotros nos parece más que suficiente. Confiamos en ellos.

"LO NUEVO DE THE CHINESE ROOM ES PARTE DE LA VANGUARDIA INDIE DE PS4"

■ Si los estudios de videojuegos pudieran compararse con directores de cine, The Chinese Room es lo más parecido que tenemos a Terrence Malick.

DESTINY

POPULARIZANDO MUNDOS PERSISTENTES EN CONSOLA

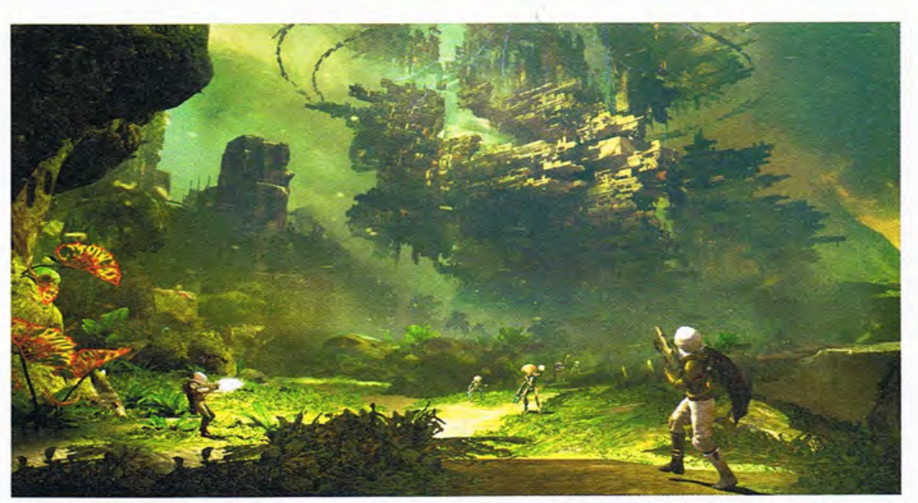
Formato: Xbox One, PS4, PS3, 360, PC **Compañía:** Activision **Desarrollador:** Bungie **Lanzamiento:** 2014

8 EL MUNDO de *Destiny* está vivo, lo estés jugando o no. Ese es el principio más importante tras este 'shooter de mundo compartido' (denominación que han inventado en Bungie y que se aplica a su nueva y ambiciosa IP). Renderizado con mimo y con un alcance gigantesco, *Destiny* parece que tomará lo mejor del online competitivo de *Halo*, y que lo rehará para labrarse un shooter a lo *Borderlands* y con loot propio de un MMORPG.

Hay diferencias significativas entre los FPS de mundo abierto que ya conocemos y *Destiny*. Aquí, tú y tu equipo de Guardianes (los últimos protectores de una raza humana que lucha por sobrevivir) os toparéis con otros grupos de jugadores mientras exploráis el mundo, algo que nunca pasaría en *Borderlands* ni en *Far Cry*, por ejemplo. Puedes formar un escuadrón con amigos y llevar tu nave personalizada por el sistema solar y, cuando desembarques, será posible entrar en una batalla que lleva un tiempo empezada. Una vez has ayudado a acabar con el enemigo, consigues una parte del botín – cada jugador lo recibe según su nivel – y tiras por tu camino. Si más adelante eres tú el que está en una batalla complicada, es posible que otros jugadores en la misma zona te echen una mano. Es una especie de karma intergaláctico entre jugadores.

Estas entradas y salidas a lo *Journey* conforman el aspecto más atractivo de *Destiny*. Están basadas en una tecnología bastante novedosa desarrollada por Bungie y que se empleaba en la saga *Halo*. *Destiny* promete con ella un matchmaking al vuelo con el que es posible emparejar a los jugadores de niveles similares para que colaboren en misiones similares o que tienes que hacer. Como todo juego con aspectos de MMO, algunas misiones requieren un buen grupo de jugadores de alto nivel para completarlas, pero Bungie asegura que hay un buen abanico de opciones para que jugadores de todos los niveles se unan en partidas. La franquicia *Destiny* quiere vivir cerca de 10 años, con Bungie lanzando bloques de contenido narrativo en el juego para enriquecer la historia. La narrativa real, sin embargo, debe nacer en los jugadores en sí, cuyos actos en el Sistema Solar crearán historias personales durante la vida del juego.

Trion Worlds y su *Defiance* navegaron en las aguas de los MMO de mundos abiertos este año, y su recibimiento fue prácticamente nulo. Por fortuna, el pedigrí de Bungie en los mundos online y su capacidad de desarrollo serán posiblemente la mezcla perfecta para que un juego de este tipo sobreviva a sus ambiciones y sea una aventura que cale profundamente en los usuarios.



■ El mundo tras *Destiny* parece estar compuesto de muchas influencias de la ciencia ficción, tal como ocurría con la saga Halo, aunque ne este caso también parece haber muchos elementos de fantasía.



■ *Destiny* podría ser un fenómeno si los jugadores de FPS se encandilan con la idea del mundo persistente.

Compañía: Microsoft **Desarrollador:** Lionhead **Origen:** Reino Unido
Lanzamiento: 2014

FABLE LEGENDS

COMBINANDO COOPERATIVO DE NUEVA GENERACIÓN CON UN MUNDO DE FANTASÍA

9

EL DEBUT de *Fable Legends* en Xbox One es una instantánea de lo que es la era post-Molyneux en la serie; y, naturalmente, su primera demostración fue fehaciente, con un gran toque de humor británico que busca recordar los rasgos de la saga. Sí, por supuesto que hay pollos. Tras dos entregas que decepcionaron a los fans acérrimos, *Legends* ha decidido centrarse sobre todo en el cooperativo, así como en un elemento estratégico al hacer que el jugador sea el villano y pueda cambiar el curso de las batallas.

Es posible jugarlo por completo uno solo, con tres personajes controlados por la IA, pero como ya podemos imaginar, serán terribles y lo suyo será ir en compañía de humanos. Las misiones serán las mismas independientemente de cómo juegues, se adaptan tanto al solitario como al grupo que juega online. Asumimos que existe un sistema para entrar y salir libremente dentro de una misión.

En torno a todo esto, hay un renovado énfasis en la personalización de los personajes, que siempre ha estado bien dentro de la saga, con las expresiones de los jugadores siendo más importantes que nunca por aquello del multijugador online. Dos ejemplos citados por Microsoft, bastante extremos ambos, serían el borracho que busca peleas en el bar o el depravado que corre detrás de los pollos, algo que ciertamente sí tiene mucho que ver con la trayectoria de la saga y que,

"EL COOPERATIVO ESTARÁ COMPLETAMENTE INTEGRADO EN EL JUEGO Y SERÁ UNA PARTE FUNDAMENTAL"

insisten, es en lo que más se inspira el juego. La ambición necesaria para crear un mundo que puedan habitar cuatro jugadores parece enorme, un paso adelante para Lionhead. El aspecto y las habilidades se pueden modificar siempre; imaginamos que con el resto de los compañeros en mente, a lo MMO, si bien lo más interesante es poder crear bandas de pordioseros que la lían en un mundo virtual.

Otro factor intrigante: se puede ser un villano del mundo de *Fable*. Como no, las decisiones morales están ahí y el jugador inmoral podrá hacer trampas o poner enemigos a través de SmartGlass con el fin de fastidiar a los buenos. Cómo se adaptará esto a la experiencia de un jugador no está nada claro, pero encajaría igualmente con la esencia y el espíritu de la saga.

Vamos, que todo pinta a que sí es un *Fable*, con las mismas promesas de cosas fantásticas de siempre, y eso que no está Molyneux, y con un claro foco en poder jugar y hacer el gamberro con unos cuantos amigos online. El mundo luce asombroso con el nuveo motor, la estética hasta parece haberse beneficiado de ello y, como RPG exclusivo de Xbox One, no está mal. Solamente necesitamos saber qué tal se jugará solo y si todo ello no quedará en meras anécdotas alrededor de un juego mediocre, como en el pasado.



■ *Fable Legends* es uno de los primeros juegos en hacer uso del Unreal Engine 4, y estamos bastante impresionados de cuánto se ha beneficiado la dirección artítistica de la saga del salto de potencia. La paleta de color casi parece la del *Wind Waker HD*.





■ Ambientado 400 años antes del *Fable* original, este tiene lugar en la mil veces mencionada Edad de los Héroes de (la pérfida) Albión.

■ No solo encontramos los poderes de Delsin increíbles, sino que el modelado del personaje también es muy, pero que muy realista.





■ Delsin se enfrenta a un ejército que ha fortificado diferentes partes de Seattle. Eliminarlos es ya una tarea tuya.

Compañía: Sony **Desarrollador:** Sucker Punch **Lanzamiento:** Febrero de 2014

INFAMOUS: SECOND SON

EL NUEVO ROSTRO DE LOS MUNDOS ABIERTOS

10

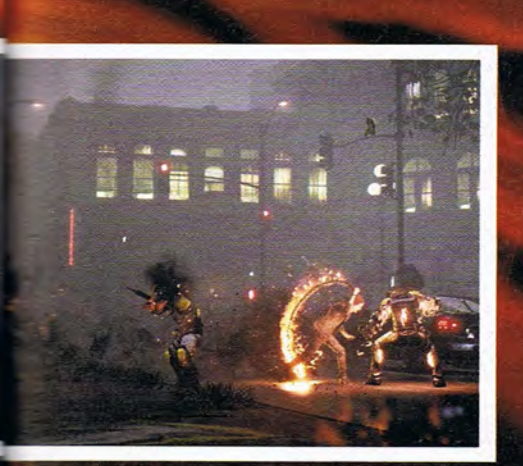
LA FRANQUICIA *InFamous* vuelve a PlayStation con una total y completa reinvención de sí misma, como un pequeño reboot para una saga que no tuvo ni el mejor personaje protagonista ni la historia más atractiva del mundo. Su única estrella era la ciudad, que ahora será Seattle, y que gracias a la potencia de PS4 estará llena de detalles y tendrá una IA mucho mejor.

"Nos hemos esforzado muchísimo para hacer que los poderes de Delsin sean y luzcan espectaculares en PlayStation 4", nos comenta Nate Fox, director del juego. "Especialmente en los efectos de luz y de partículas. PS4 nos permite crear entornos mucho más detallados que en el pasado, son interactivos y también pueden destruirse. Todo gira en torno a hacer el juego creíble, que tener superpoderes lo sea y que Delsin la haya liado".

Todo esta cantidad de elementos recae en la variedad de superpoderes. El protagonista, Deslin Rowe, puede pasar de uno a otro, como se vio en un trailer reciente. "Delsin puede ponerse en marcha y cazar otros personajes y absorber sus poderes. Ya hemos mostrado cómo puede utilizar el humo, aunque no hemos enseñado todo lo que se puede hacer con él, pero os hacéis a la idea. También le hemos presentado tomando la energía de un neón. Los detalles que podemos dar de esto último aún son escasos, pero puedo decirte ahora mismo que se juega de forma muy diferente con cada poder. A medida que te topas con más superhumanos y tomas sus poderes, el juego cambia mucho".

InFamous y su sistema de moral están de regreso también, pero ahora se verá mucho más reflejado en la ciudad, algo diferente de ver ciudadanos asustados y de que haya pósteres con tu cara. "Bueno o malo, la decisión y su consecuencia son aspectos clave de la franquicia y lo serán de *Second Son*, son un pilar del juego y afectará a cómo se desarrollan los poderes, cómo la gente te ve y, en definitiva, la historia cambiará dependiendo de cómo juegues". Esto último es importante. Esperamos que haya una mejor historia, que no sea tan lineal como en los predecesores y que se narre mediante mejores mecanismos. Aun así, juzgando por lo que hemos visto, este juego tiene pinta de ser una bestia en bruto con un mundo abierto interesante que, tras la ventana de lanzamiento, puede demostrar hacia dónde se dirige la nueva generación.

"LOS ENTORNOS SON INTERACTIVOS, SE PUEDEN DESTRUIR TODOS"



Derecha: Sony entiende *Beyond: Dos almas* como un mensaje para aquellos que no se vayan a comprar la PS4. Es un "eh, mirad, seguiremos lanzando algún juego para vosotros" Derecha, abajo: No sé hasta qué punto el juego abandonará los QTE y el explorar escenarios en favor de la acción, pero espero que no metan mucho la pata.

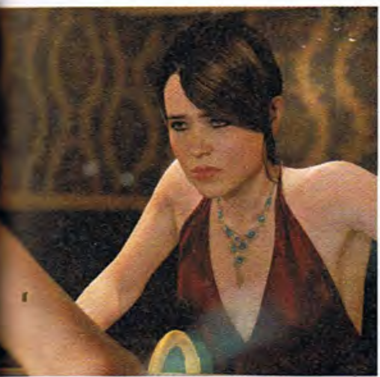
HOLA, HOLLYWOOD

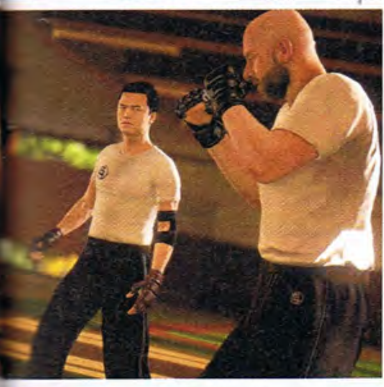
ME PREGUNTO CÓMO un charlatán como David Cage ha conseguido que Ellen Page y Willem Dafoe se prestaran a participar en un videojuego con captura de movimientos y un mogollón de horas de metraje. Imagino que tienen una buena billetera. Sea como fuere, el resultado se da un buen paseíto por el valle inquietante, pero parece superarlo y acercase casi a la nueva generación. El acabado del título, dejando a un lado lo jugable, tiene una pinta extraordinaria y como despedida técnica de PS3 es más que digno. Quizá hay algún momento donde la cara de Ellen parece una patata, pero no nos engañemos: ya la tiene así un poquito, y raparle el pelo no le favorece en ese sentido.



Arriba: No sabemos por qué, pero parece que Jodie va a visitar Somalia, un montón de estados americanos y hasta un país árabe. Sí sabemos que Ellen Page se las dará de soldado.









Beyond: Dos Almas

CONCEPTO ■ Un thriller supernatural con Ellen Page y Willem Dafoe. Lástima que estemos hablando de un videojuego y no de una película, aunque por lo que hemos visto no es ni una cosa ni la otra.

Pulsa X para ponerte triste

No sé todavía si lo que he jugado de *Beyond* es el principio o una parte intermedia del juego, pero ya ha conseguido superar a *Heavy Rain.* Si la idea de David Cage y Quantic Dream era conseguir algo más triste que la historia de un padre que pierde a su hijo en un centro comercial (¡JASÓOOON) y que se sacrifica para rescatarlo, lo han hecho. ¿Porque qué hay más triste que ser una adolescente traicionada en una fiesta porque el chico que le da su primer beso quiere quedar bien con sus amiguitos adolescentes? Pues eso es una parte de lo que he jugado, porque hay muchas partes, muchísimas.

Beyond Dos Almas (alguien se merece diez latigazos por el nombre) tiene una estructura narrativa curiosa y por lo menos diferente: se navega a saltos, cual capítulo unipersonal de *Lost,* por la vida de Jodie (Ellen Page), quien hace cosas tan variopintas como ahogar de infante a un niño en la nieve, reventar sin pistola, solo con palos extrasensoriales, a un grupo completo de SWAT bien armados, o correr por un laboratorio plagado de seres de otra dimensión. Esto ocurre entre cinemática y cinemática, por supuesto, que no podemos pedirle un *Portal* al papá de *Heavy Rain.* No nos gustan nada los juegos de 70% vídeo y 30% de QTE

Sí, Quantic Dreams no ha mostrado apenas nada sobre cómo se juega su nuevo título porque, aunque habían prometido alejarse de los QTE, del "pulse X para sentirse triste" y de los momentos absurdos donde el personaje no quiere subir una escalera porque fallas con un botón, ahí están, prácticamente igualitos a *Heavy Rain.* Sí, es un sello del estudio, es su manera de contar la historia, es un sistema para poder hacer cine ligeramente interactivo, o videojuegos muy cinematográficos, pero no sabría decir si funciona de alguna de las dos formas. Hay una novedad: el stick derecho sirve para mover la cámara, pero también para ciertos QTE camuflados con un punto blanco, y para los momentos de acción y combate cuerpo a cuerpo. No me gusta ver una película y que se pare la acción para que yo la continúe cada cierto tiempo, del mismo modo que no me gusta tener un mando en la mano y solo tocar un botón cada varios minutos. Es cierto, es una exageración, pero la sensación más temprana con el juego es esa.

Quizá son mis prejuicios, quizá es que soy un jugador de mecánicas, no de historias, o quizá es que el sistema de Quantic Dreams no es todo lo efectivo que debería. Conocemos videojuegos que ponen todo su peso sobre la narrativa, en este número analizamos *Gone Home,* sin ir más lejos; pero lo hacen de otra forma. *Beyond* recae en la sobreexposición de los botones mientras que otros dejan que sea el jugador el que descubra las cosas. Con todo, he de decir que hay una cosa que sí me ha gustado bastante, aunque sea lo más raro y lo que me haga dudar por completo del sentido de la historia que se cuenta. Hablo de Aiden, el ser invisible que está ligado a Jodie.

> "Para Cage, la tristeza es una adolescente insultada por sus amigos y a la que llaman guarra por besar a un chico. ¡Ay!"

Me gusta mucho su control porque permite justo lo contrario de lo que vengo diciendo: libertad. Al abandonar el control de Jodie y pasar a manejar a Aiden, es posible atacar enemigos, mover objetos, atravesar muros y poseer a otra gente con el objetivo de ayudar a la chica, o perjudicarla. Y me gusta mucho que sea un amigo invisible. Los momentos de infante de la protagonista, que intenta ignorarlo, pero termina hablándole, dan bastante yuyu.

Aún no sé si ir saltando de una edad a otra del personaje va a resultar confuso o un acierto, necesito jugar más, pero por mucho que Ellen Page ponga cara de perrito bajo la lluvia todo el rato, no sé si el gran público que ensalzó *Heavy Rain* como dramón definitivo va a recibir bien los elementos sobrenaturales. De los momentos de shooter en tercera persona con intentos de cobertura, derribos sigilosos y demás hablaré ya en el análisis, que la demo solo los mostraba por encima, pero miedo me dan. Aun así, espero que, incluso dentro de lo terrible de su videojuego cinematográfico, hagan algo curioso.

BRUNO LOUVIERS

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PlayStation 3
Origen: Francia
Compañía: Sony Entertainment
Desarrollador: Quantic Dream
Lanzamiento: 12 octubre
Jugadores: 1-2

Perfil del desarrollador

Quantic Dream ha estado más de una década intentando hacer videojuegos diferentes, con resultados alabados por una parte y aborrecidos por la otra. El personalismo de David Cage y su visión cinematográfica del medio no gustan mucho en esta casa, aunque siempre respetamos que consigue hacer algo poco ortodoxo.

Historial

Heavy Rain **2010 [PS3]**
Fahrenheit **2005 [Multi]**
Omikron: The Nomad Soul **1999 [PC]**

Apogeo

Somos esa clase de revista que podemos alabar un juego solo por el hecho de que David Bowie colaborara en él. Ese juego es *Omikron: The Nomad Soul.*

■ Abajo: *Killzone: Shadow Fall* puede que haya abandonado los pasillos y lugares claustrofóbicos que definieron los juegos anteriores, pero al menos conserva algo del peso de las armas y el combate despiadado cuerpo a cuerpo.





Killzone: Shadow Fall

CONCEPTO ■ Guerrilla Games lleva *Killzone* a la nueva generación con *Shadow Fall*. Ambientado 30 años después de *Killzone 3*, el juego documenta el nuevo alzamiento de los Helghast en el planeta que los ha acogido: el mismísimo Vekta.

¿Conseguirá Guerrilla que nos impliquemos por fin con sus nazis del espacio?

Es refrescante ver a Guerrilla Games ampliar sus ambiciones como estudio ahora que se prepara para saltar a la nueva generación. Como shooter abanderado por Sony, *Killzone* siempre va a padecer el mismo problema: la inevitable comparación con *Halo*. Es algo absurdo, pero ahora quizá no tanto puesto que Guerrilla está intentando apelar a una audiencia harta de los pasillos, desechándolos por espacios más abiertos que nunca.

Guerrilla se está sacudiendo los polvos de toda una década con este nuevo capítulo de su saga y con *Killzone: Shadow Fall* quiere saltar de ser popular dentro de un nicho, a conseguir que sus pesados movimientos y duelos de disparos lleguen a espacios más abiertos y públicos más variados por primera vez. En su núcleo, *Shadow Fall* tiene las señas de identidad de *Killzone*, por lo que con los pasillos reemplazados por sabanas abiertas es fácil caer prendado de este nuevo enfoque y de los esfuerzos hechos por Guerrilla para abrir más el foco de su franquicia.

Además de mantener ese peso, casi retardo, en el movimiento y al disparar enemigos, *Shadow Fall* parece recompensar mejor. El estudio ha perfeccionado al máximo el feedback de las armas y la detección de impactos. Los tiroteos son salvajes y, por su pulcro diseño de sonido, el "envoltorio" del combate en *Shadow Fall* está más presente que nunca. Eso no significa que Guerrilla haya reciclado el '30 segundos de diversión' que ha caracterizado a Bungie y su bebé durante años. *Killzone* es lento, metódico, casi quirúrgico y calculador, en su acción.

Se ha hecho mucho énfasis en la infiltración para aumentar la sensación de tensión y el drama que siempre ha intentado eludir *Killzone*, pues era más de insistir en una claustrofobia que ahora parece haber sido totalmente erradicada. Existe también una variedad de herramientas a nuestra disposición esta vez y hasta disparos secundarios, de modo que el jugador aproveche los grandes espacios para abatir enemigos como se tercie. El dron de combate OWL tiene cuatro modos que se pueden intercambiar con un gesto en el touchpad del DualShock 4 o con un menú radial.

/// Deslizar el dedo hacia arriba activa la tirolina, que funciona bastante bien para atravesar esas estancias abiertas que decíamos o para ejecutar Helghast desde lo alto. El resto de las funciones se centran en el combate y en lo táctico: el gesto hacia la derecha ordena el ataque del dron, y hacia la izquierda lanzará un ataque que paraliza, perfecto para luego matar a cuchillo.

> "Para ser un Shadow Marshal hay que dominar el flujo de la batalla... y el OWL, el dron garantiza la libertad necesaria para ello"
> SONY

El sistema no funciona del todo mal, aunque las ejecuciones están faltas de algo y mover la mano para llegar al touchpad parece un poco peligroso en el fragor de la batalla. Cuando hay presión sobre el jugador, cada movimiento debe ser preciso, y levantar los dedos para hacer un gesto no suena del todo inteligente y puede conducir fácilmente a las fauces del enemigo. Y hablando de cosas molestas: la vida está representada también en el brillo del LED en el frontal del mando, que cambia de azul a amarillo hasta rojo a medida que baja la vida. Es una chorrada que parece va a estar en todos los juegos de lanzamiento para luego no usarse, como el Sixaxis de PS3. Es realmente estúpido tener que mover el mando para ver si estás en las últimas o no. Guerrilla, en todo caso, se ha empleado a fondo con el nuevo mando de PS4 para que la transición sea lo mejor posible entre plataformas, aunque no estamos del todo seguros de que algunos aspectos del mando estén del todo pensados con los FPS en mente. Desde luego, los gatillos son mucho mejores que antes, pero siguen pareciendo débiles y no dan una respuesta adecuada, sobre todo si se comparan con los de Xbox One, que hasta vibran con los disparos.

Killzone: Shadow Fall apunta a ser un capítulo interesante en la saga. No parece el último de la misma ni mucho menos, sino un nuevo comienzo en una nueva generación, así como un esfuerzo renovado de Guerrilla para hacer llegar su juego a más gente y poder demostrar que PlayStation 4 es una bestia desde su primer día.

INFORMACIÓN

Al detalle

Género: FPS
Formato: PlayStation 4
Origen: Reino Unido
Compañía: Sony Entertainment
Desarrollador: Guerrilla Games
Lanzamiento: 2013
Jugadores: Por confirmar

Perfil de Guerrilla

Microsoft tenía a Bungie, Sony a Guerrilla. Los holandeses son los responsables de la saga de FPS más pesada de la última década, y al margen de *Shellshock: Nam '67*, no han puesto su firma ni su talento en nada más que *Killzone*.

Historial

Killzone 3 **2011 [PS3]**
Killzone 2 **2009 [PS3]**
Killzone **2004 [PS2]**
Shellshock: Nam '67 **2004 [PS2]**

Apogeo

Killzone 2 es un shooter estupendo, con una historia típica, pero cuyo movimiento pesado, garantizado por sus armas y personajes, no se ha vuelto a ver, ni en su propia secuela. Una lástima, la verdad.

■ El DualShock 4 es toda una renovación del mando de PS3, pero no estamos del todo seguros de si es lo que los jugadores de FPS buscan. Ha funcionado a las mil maravillas en todo lo que hemos probado, pero con Killzone no acabamos de decidir si nos gusta o no.

■ Arriba: Guerrilla apenas ha hablado del multijugador, pero estamos muy seguros, porque ya hemos visto a Yoshida Suey hacerlo, de que el botón de compartir será muy utilizado. Y no será lo único, claro.

EN CAMPO ABIERTO

Killzone: Shadow Fall tiene niveles más abiertos y no parecen pura palabrería, sino que actúan como una extensión bastante creativa de la jugabilidad de *Killzone*. Las granadas de humo marcan los objetivos y ahora depende enteramente del jugador afrontarlas o no. Se pueden utilizar tirolinas para moverse entre diferentes alturas y atacar a los enemigos por arriba, hackear ordenadores sin ser descubierto o colocar bombas para tender emboscadas al enemigo despistado. Es una forma más directa de jugar pero también más variada de lo que ha sido antes la saga. Cualquier novedad que sirva para refrescar la jugabilidad de un FPS, de cualquiera ya, es siempre bienvenida.



■ Dar órdenes al dron de combate es sencillo con el touchpad del DualShock 4, pero hay que hacerlo con cabeza: soltar los sticks puede ser muy peligroso en pleno combate.



■ Yosuke Shiokawa, director creativo de Square Enix, ha declarado que *Murdered: Soul Suspect* está inspirado en *La Jungla de Cristal*, pues Shiokawa se preguntó si el "difícil de matar" John McClane hubiera continuado luchando como un fantasma contra los terroristas aunque hubiera muerto en el intento.

■ Abajo: Cuando O'Connor investiga una escena de un crimen, aparecen nubes contextuales en el ambiente que le sirven para formar una teoría sobre lo ocurrido.

Murdered: Soul Suspect

CONCEPTO ■ Un giro interesante en los juegos de aventuras: un detective busca la verdad tras su propio asesinato.

Matt Brunner, director de cinemáticas en Airtight Games, nos habla de esta aventura con un detective sobrenatural

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, PlayStation 3, Xbox 360
Origen: EEUU
Compañía: Square Enix
Desarrollador: Airtight Games
Lanzamiento: 2014
Jugadores: 1

Perfil de Airtight

Airtight Games se fundó en 2004 con el propósito concreto de desarrollar IP innovadoras. La primera de ellas fue *Dark Void*, que no estuvo a la altura del mandato del estudio. Sin embargo, *Quantum Conundrum*, un estupendo juego de puzles en primera persona de Kim Swift, la cocreadora de *Portal*, sí lo estuvo y les permitió seguir por su camino y buscar sus particulares metas.

Historial

DerpBike **2013 [iOS]**
Pixld **2012 [iOS]**
Quantum Conundrum **2012 [Multi]**
Dark Void **2010 [Multi]**

Apogeo

Quantum Conundrum fue el sucesor espiritual de *Portal*, con quien comparte mamá: Kim Swift. Estaba hecho con la misma inteligencia y sentido del humor.

La originalidad corre por las venas de Airtight Games. Pese a que *Dark Void* fuese un pufo, el año pasado *Quantum Conundrum* (el cerebral juego de Kim Swift, la cocreadora de *Portal*) probó que el estudio aún tiene músculo creativo para rato. Hemos hablado con su director de cinemáticas, Matt Brunner, sobre cómo *Murdered: Soul Suspect* quiere continuar con la tradición de su estudio de producir nuevos juegos pensando en que sean innovadores.

¿Cuándo empezásteis a colaborar en Airtight Games con una gran empresa como Square Enix?

Square Enix se nos acercó hace años con la idea de un juego sobre un fantasma, y había una cantidad de elementos, principalmente basados en el cine, con los que vinieron pensando que serían la semilla de algo realmente interesante. Estudiamos la imaginería de lo fantasmal, discutimos quién podría ser el protagonista, sobre qué iría el juego y qué tipo de jugabilidad lo haría único e interesante.

Al final, no había una plantilla realmente sólida para hacer un juego como ese. Así que empezamos a imaginar qué significaría desarrollar un juego sobre un fantasma. Queríamos que fuera un juego de acción y por ello pensamos en un héroe de acción que muriese inmediatamente y que tratara de seguir adelante. En ese momento, nos dimos cuenta de lo evidente que era elegir un detective que investigara su asesinato.

¿Las mecánicas de juego se basan en el "point-and-click"?

En este momento, lo que hemos enseñado es poco más que eso porque es fácil mostrar cómo es la experiencia. Hemos estado

> "Nadie sabe si las nuevas consolas van a despegar rápido, pero sabemos que hay audiencia que se quedará en las actuales"
> MATT BRUNNER, AIRTIGHT GAMES

muy preocupados por no hacer un juego de "pulsa X para andar". Los elementos de la investigación requieren algo de reflexión y atención sobre las pistas, especialmente si lo que quieres es una puntuación alta. En todo caso, si eres una persona a la que le gusta pasar de largo y jugar la historia, puedes hacerlo, pero diría que tenemos un buen equilibrio entre jugabilidad y narrativa.

Está claro que el detective Ronan O'Connor es un personaje complejo, ¿fue muy duro conseguir lo que buscábais?

Hemos pasado tiempo trabajando en su biografía ficticia con nuestro guionista jefe. Es alguien que escribe largas descripciones de los sujetos que busca y muy pronto empezamos a pensar en cómo tenía que ser su voz, cómo se expresaría, su sentido del humor, cómo soporta el estrés, qué le motiva y, por supuesto, cuáles son sus miedos.

La habilidad de Ronan para atravesar paredes seguro que ha sido un reto interesante.

Es un dolor de cabeza en cuanto a diseño. ¿Cómo creas un camino para un personaje que puede saltárselo de todas las maneras posibles? Fue todo un reto que tuvimos que afrontar. Un pequeño grupo de nosotros empezó a pensar muy pronto que no se sentían fantasmas de verdad con el juego, que faltaba algo. Todos querían traspasar objetos pero los muros eran sólidos. Así que empezamos con ello, hicimos cuatro cuartos que se podían atravesar y dejamos a la gente hacerlo. Todos se sentían desorientados rápido, ¡y solo eran cuatro habitaciones! Así que una de las cosas clave del juego es dar al jugador pistas ambientales sutiles, de forma casi obsesiva, sobre dónde está para que no se pierda. También empleamos mucho tiempo en la voz de fondo e introduciendo elementos que redirigieran al jugador. Ahora, cuando andas por el juego y empiezas a acostumbrarte a todo, piensas 'realmente no quiero jugar a algo donde no puedo atravesar cualquier muro cuando quiera'.

Existe mucho escepticismo en esta industria en lo que se refiere a lanzar un juego tan al final de una generación. ¿Os asusta que haya pocas ventas?

Si triunfa, espero que sea una reivindicación nuestra. No sé si esta generación o la siguiente son muy diferentes ahora mismo. Nadie sabe si las nuevas consolas van a despegar rápido, pero pensamos que hay audiencia que se quedará en las actuales todavía. No me preocupa demasiado ahora mismo, lo que sí lo hace es acabar el juego y que guste.



O'Connor puede poseer a otros personajes, pero en general su rol es de escuchar y mirar para unir las piezas del rompecabezas.

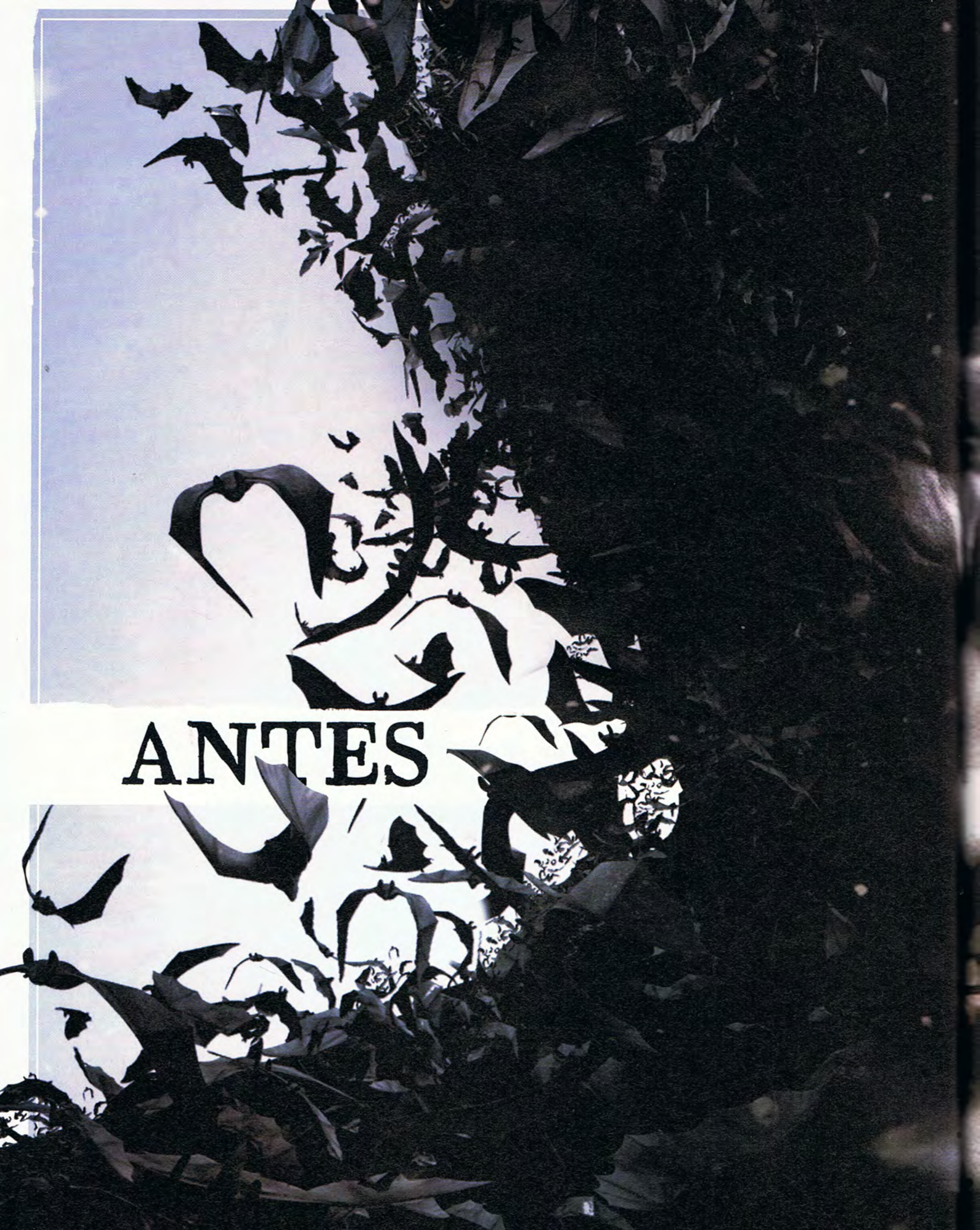
Arriba: El desarrollador ya ha dicho que habrá un equilibrio entre las partes de acción y las mecánicas más típicas de la aventura clásica.

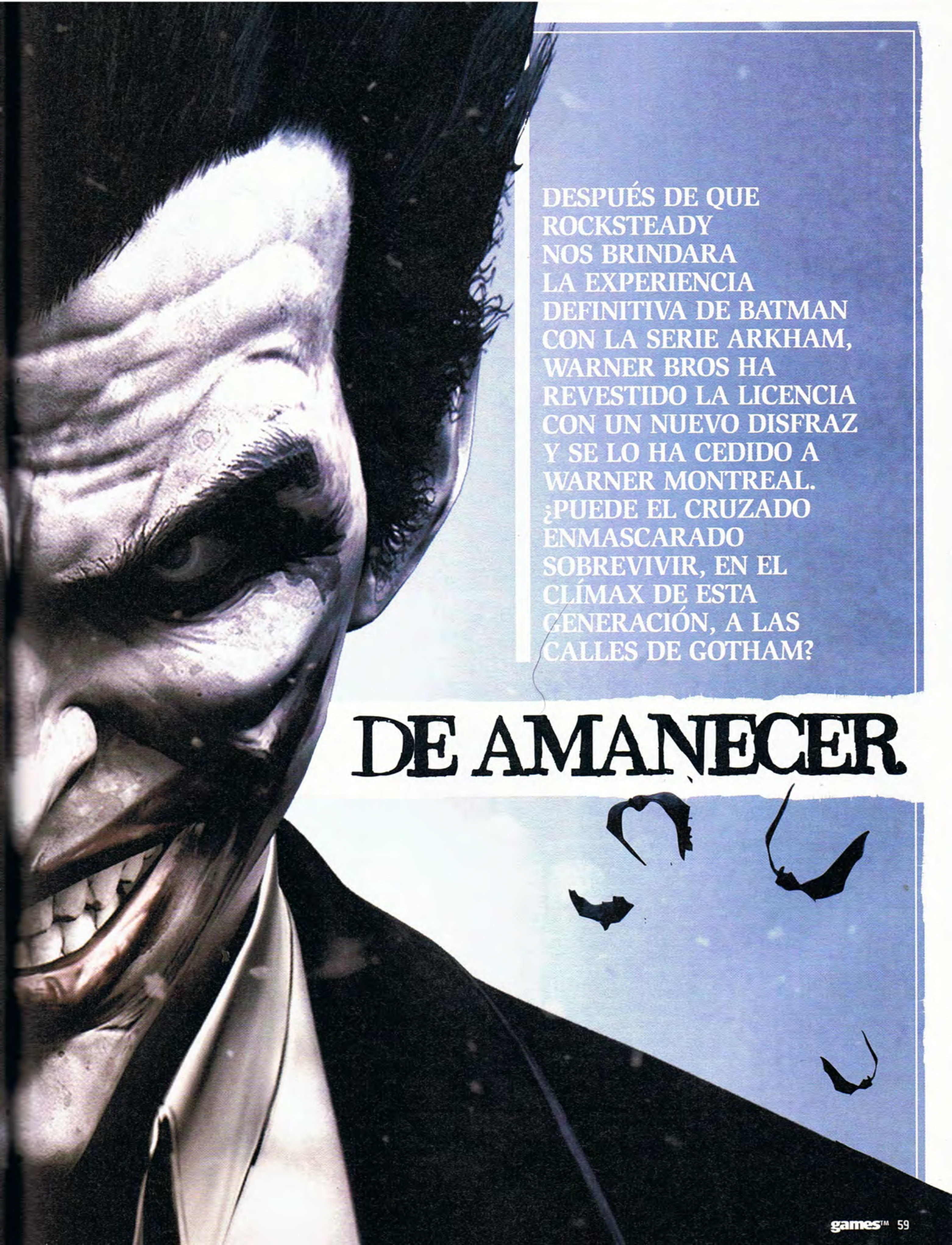
VOZ DE LOS MUERTOS

ENCONTRAR LA voz adecuada para dar vida al protagonista de una historia eminentemente narrativa no es sencillo. Jason Brooks, como dice Brunner, era el vozarrón perfecto para el rol.

En sus palabras: "lo que estábamos buscando para el rol principal era alguien que tuviera esta irónica visión del mundo. Pasamos por un montón de gente antes de llegar a Jason Brooks, y Jason ha hecho un montón de películas en el pasado, aunque ningún rol que enganchara del todo porque eran papeles muy atípicos. No estábamos del todo seguros de cómo saldría la cosa una vez empezara, pero tras los primeros quince minutos, nos tranquilizamos, nos sentamos y nos dijimos 'Este es el tío perfecto para el papel', y nos aferramos a ello desde entonces".

El juego comienza con una secuencia de acción que acaba con el protagonista (Detective Ronan O'Connor) acribillado a tiros por un misterioso enemigo. El jugador deberá unir las pistas para descubrir la verdad tras su muerte.


ANTES



DESPUÉS DE QUE ROCKSTEADY NOS BRINDARA LA EXPERIENCIA DEFINITIVA DE BATMAN CON LA SERIE ARKHAM, WARNER BROS HA REVESTIDO LA LICENCIA CON UN NUEVO DISFRAZ Y SE LO HA CEDIDO A WARNER MONTREAL. ¿PUEDE EL CRUZADO ENMASCARADO SOBREVIVIR, EN EL CLÍMAX DE ESTA GENERACIÓN, A LAS CALLES DE GOTHAM?

DE AMANECER

Los mapas de desafíos son accesibles desde la Batcueva, así que los jugadores podrán entrenar antes de salir a Gotham.

NO SE NOS ESCAPA LA IRONÍA IMPLÍCITA EN UN PERSONAJE COMO BATMAN. PASA LA MAYOR PARTE DE SU VIDA VIVIENDO ENTRE SOMBRAS, PERO SE HA CONVERTIDO EN UNA DE LAS FIGURAS MÁS RECONOCIBLES DE LA CULTURA POP. Su transformación en una gigantesca monstruosidad a las órdenes de la industria del entretenimiento llevó a una licencia de videojuegos que nadaba en cierta ignominia generalizada en un excitante propuesta, y propulsó el nombre de un estudio londinense del completo anonimato a ser una de las garantías de calidad más asentadas de la industria. Es innegable que los asombrosos logros de *Arkham Asylum* y *Arkham City* han hecho que Rocksteady proyecte una larga e imponente sombra sobre el medio, y es difícil imaginar a alguien que esté sintiendo el manto de la oscuridad más en primera persona que el nuevo estudio de Warner Bros., a quien le ha caído el nada desdeñable desafío de continuar con el legado interactivo del Caballero Oscuro.

Invitados a estampar su propio sello en uno de los más impresionantes escenarios virtuales que ha dado el sector del videojuego en la última década, Warner Bros. Games Montreal quiere volver con *Batman: Arkham Origins* a un mundo concebido con el medio en mente. Manejar tópicos y convenciones, explotar a personajes icónicos en un ambiente propio de generaciones futuras de hardware, usar a un héroe que tiene en una sola muñeca más gadgets que el gimnasio de The Rock... destilar y replicar la fórmula mágica de *Arkham* era esencial para WB Montreal, que quiere expandir la base que ha hecho reconocible la franquicia. Si algo averiguamos en nuestra visita a los estudios es que desean, ante todo, respetar el legado.

"El ingrediente secreto de *Arkham* consiste en que la experiencia es tan inmersiva que, desde el momento en el que el juego arranca hasta que lo pausas, tú *eres* Batman", nos cuenta el productor jefe Ben Mattes. "Cada elemento, cada detalle de la mecánica, cada línea de diálogo, cada menú... todo está cuidadosamente diseñado para que no se rompa la cuarta pared y la inmersión se mantenga. El menor fallo en el tono o la atmósfera puede arruinarla..".

JOKER

Alias: Red Hood
Arma favorita: Explosivos

El Joker sigue siendo uno de los criminales más impredecibles y peligrosos de Gotham. Aparentemente ha forjado una alianza con Bane que puede ser letal para el Caballero Oscuro.

BANE

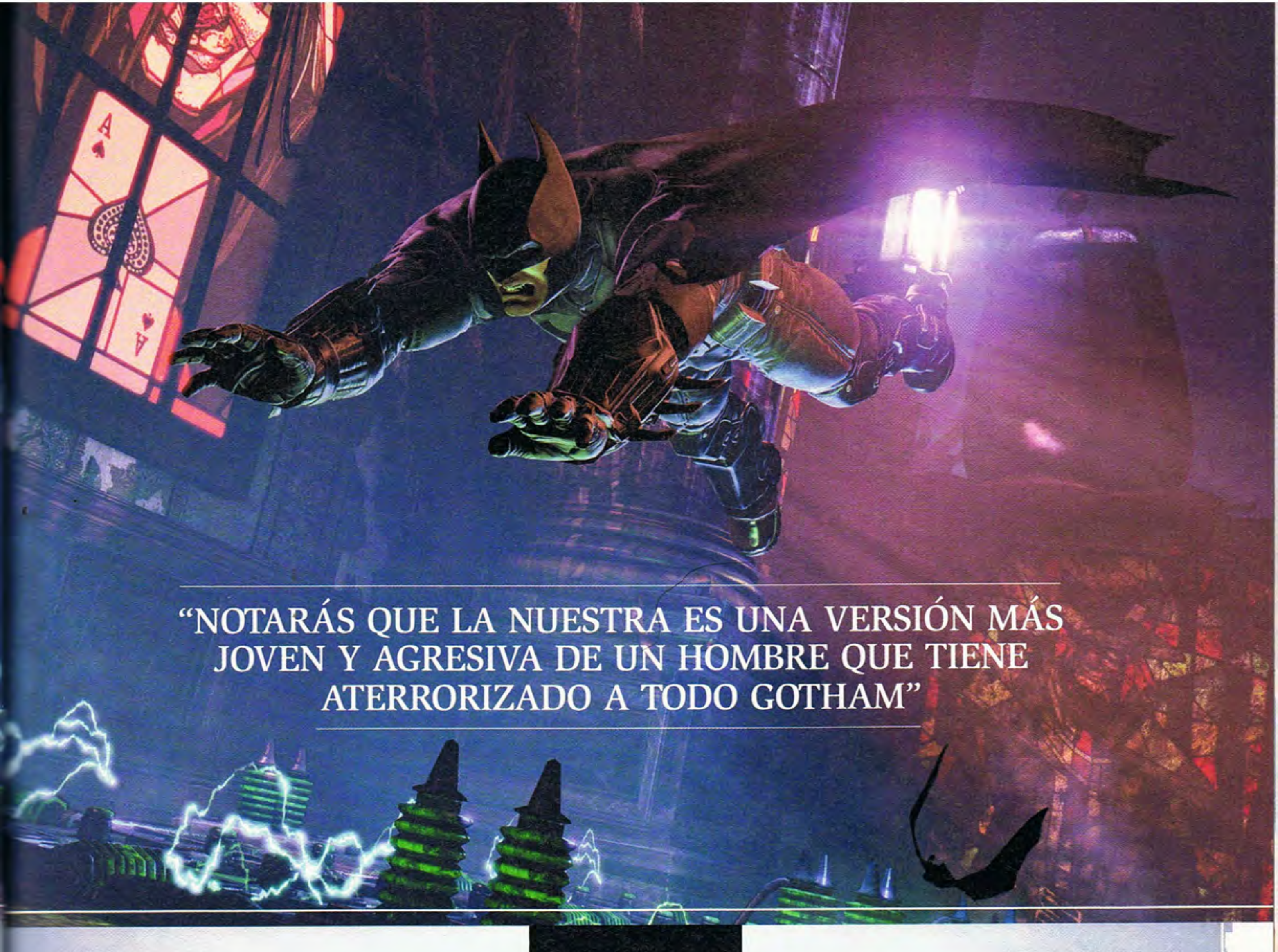
Alias: Hombre Enmascarado
Arma favorita: Fuerza bruta

Uno de los ocho asesinos contratados por Black Mask para matar a Batman la víspera de Navidad, antes de experimentar la gloria de la fórmula Titán.



Explicitar la dicotomía entre una noche festiva de Navidad y un trasfondo de terror abyecto no es exactamente un recurso original de guión. Recientemente, el director de *Iron Man 3* Shane Black (un claro fan del solsticio de invierno, vista su filmografía) ambientó su película durante este periodo, por la temática inherente a la estación. "Es una época de arreglar cuentas con uno mismo para un montón de gente, donde contemplas dónde estás y cómo has llegado hasta ahí. La gente que está sola, en Navidad está más sola que nunca". Por eso, el aislamiento, la venganza y la penitencia caracterizan al temprano Caballero Oscuro que protagoniza *Origins*.

Ambientado cinco años antes de los sucesos de *Batman: Arkham Asylum* y durante la víspera de Navidad, el ajuste de cuentas llega en la forma de ocho asesinos contratados por el gángster Black Mask para que maten a Batman. El director creativo Eric Holmes nos lo describe como "la noche más feliz del año en el peor sitio del mundo". Pero este Caballero Oscuro aún sin formar también ofrece una interesante oportunidad narrativa a WB Montreal, que puede mirar qué hay bajo la turbulenta psique de Bruce Wayne. "*Arkham* es una franquicia conocida por sus grandes historias, pero no por su subtexto", afirma Holmes, buen conocedor de los vigilantes disfrazados tras *Incredible Hulk: Ultimate Destruction* y *Prototype*. "Los personajes están muy bien definidos, pero no tienen demasiados matices".



> “NOTARÁS QUE LA NUESTRA ES UNA VERSIÓN MÁS JOVEN Y AGRESIVA DE UN HOMBRE QUE TIENE ATERRORIZADO A TODO GOTHAM”

Es obvio que crear un gancho emocional fuerte es una de las prioridades del estudio con la secuela. Sin Oráculo o Robin a su lado, y con el capitán Gordon persiguiendo sin descanso a quien será su futuro confidente, Batman se comunica casi exclusivamente con su estirado mayordomo Alfred. Acercar el uno al otro era esencial, así que *Origins* trae consigo el debut literal de la Batcueva.

Colgando como dientes ennegrecidos en el paladar de la boca de la Batcueva, un mar de murciélagos se dispersa con un chirrido cuando el Batwing ruge a través de la cascada interior del cuartel general clandestino de Batman. La Batcueva es mucho más grande que la copia miniaturizada que había bajo Arkham Asylum en el primer juego. Vehículos icónicos se alzan en plataformas elevadas como trofeos, el armario ropero de uniformes de murciélago emerge de los estrechos pasillos metálicos (permitiendo a los jugadores cambiar de traje entre misiones) y cada rincón de la cueva brilla con referencias destinadas a los fans que presuman de vista de lince. También sirve de base para que Batman mejore su equipamiento y habilidades. La adición más notable serán los mapas de desafío, una modalidad separada de juego accesible desde la Batcueva y que permitirá que los jugadores se familiaricen con las técnicas de combate durante la campaña.

Todo esto enriquece un punto en la carrera de Batman que raramente ha sido explotado con anterioridad. Y aunque se nos dice que este Batman no es, bajo ningún concepto, el de *Año Uno*, su relación con Alfred es tensa (su custodio no aprueba las tareas de vigilante), y se palpa la sensación de que este héroe es física y emocionalmente más vulnerable.

EL ÚLTIMO ENIGMA

Tendra este experto en acertijos juegos de palabras e interrogantes una aparicion en Arkham Origins

Enigma ha sido una entidad que ha tocado las narices a Batman de forma persistente y misteriosa en los dos previos juegos de Rocksteady hasta hoy, pero su regreso no está garantizado. “Lo que tenía Enigma en *Arkham City* era que hacía decir al jugador ‘Oh, puedo hacer eso. Está ahí y cuando quiera puedo ir a hacerlo.’ Queríamos repetir eso, pero darle una forma distinta”, dice el director creativo Eric Holmes, que no entró en más detalles, pero confirmó que habría objetos coleccionables por todo Gotham. El jefe de producción Ben Mattes asegura que esto despliega contenido adicional: “Tenemos tantos, si no más metajuegos que en las otras entregas”, añade.

Holmes confirma que el físico de Batman ha sido alterado para ajustarlo a esta versión más tosca del personaje: “Se percibe claramente en la forma que tiene de luchar y en cómo está animado”, dice. “Hemos modificado todas las animaciones del juego para dar cierta sensación de energía atlética al combate”.

Mattes coincide: “Vas a sentir que el nuestro es un Batman más joven y enfurecido, una versión más temible del personaje que tiene a toda la ciudad aterrorizada. Para muchos es solo una leyenda urbana, un mito. Ni siquiera saben que existe. Y si lo ven, desearían no haberlo hecho. Los jugadores disfrutarán de la sensación de poder que acompaña a esa presencia”.

“Donde creo que más se notará esta caracterización”, añade Holmes, “es cuando los enemigos, más que gritar ‘¡Ahí está! ¡Cogedle!’, casi se mean encima cuando aparece y echan a correr hasta que solo queda uno, que suplicará a Batman que no le haga daño. Hemos intentado dar un componente dramático a las voces. Sienta bien ser Batman cuando ves que el último enemigo en pie se da cuenta de que la noche no tiene pinta de acabar bien”.

De hecho, Holmes insiste en que *Origins* empleará toda la panoplia de habilidades pugilísticas y cacharros variados de Batman para que la mecánica vaya más allá del mero catálogo de combos. “Batman sabe hacer de todo desde el principio”, confirma Holmes. “El personaje es completamente funcional, pero se le presentarán desafíos que le pondrán a prueba. Por ejemplo, nuestros jefes han sido diseñados de cero para que haya que derrotarlos empleando las mecánicas básicas del juego. Uno de nuestros jefes favoritos de *Arkham City* es Mr. Freeze. Era como un examen. ¿Crees que controlas la mecánica de Depredador? Pues demuéstralo. Veamos

5 COMICS QUE INFLUYERON EN BATMAN: ARKHAM ORIGINS

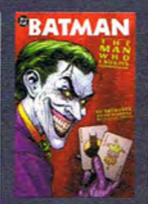
Lectura imprescindible tras la historia de WB Montreal



BATMAN: AÑO UNO (1987)
Frank Miller/David Mazzucchelli
El Batman de *Arkham Origins* no es el de *Año uno*, pero la seminal novela gráfica de Frank Miller ha sido clave al definir la relación del Hombre Murciélago con los gothamitas.



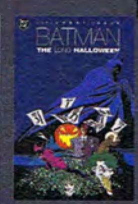
LEYENDAS DE BATMAN (1989)
Dennis O'Neil
Una antología que recoge historias de los primeros años de la carrera del héroe, situadas cerca de *Año Uno*. Serie notable que configuró el origen del universo de Batman.



EL HOMBRE QUE RÍE (2005)
Ed Brubaker/Doug ahnke
Un número unitario que sirve como sucesor espiritual de *Año Uno*, revelando el primer encuentro de Batman con un Joker asesino de masas.



MOMENTOS DECISIVOS (2001)
Greg Rucka/Steve Lieber
Historias protagonizadas por el Comisario Gordon en puntos clave de su relación con Batman. *Origins* arranca cuando Gordon comienza a confiar en él.



EL LARGO HALLOWEEN (1996)
Jeph Loeb/Tim Sale
Ambientado en la víspera de Navidad y en los años anteriores a que Harvey Dent se convirtiera en Dos Caras, Batman se enfrenta a Falcone y a otros de sus villanos más populares.



si sabes hacer de todo. Recuerdo que sudé para vencerle. Estaba perfectamente diseñado: era un desafío para el jugador, y era fiel al espíritu de Freeze. Hemos intentado acercarnos a los personajes del mismo modo. Habrá un par de exámenes a lo largo del camino que pondrán a prueba todo tipo de habilidades del jugador".



Hay una razón muy clara para que este capítulo del Arkhamverso se titule *Origins*. Aunque no es una historia de génesis como tal para el Cruzado de la Capa, sí que presenta algunas características que definirán al personaje en el futuro. El Joker, el Pingüino y Bane están entre los adversarios confirmados, y algunos de ellos no serán como los recordamos de los dos primeros juegos de Rocksteady.

"En esta ambientación en los inicios de la carrera de Batman, el regreso de personajes que ya conocemos supone una oportunidad para revitalizarlos", dice Holmes. "Ya habéis visto a Bane: no tiene el mismo aspecto que en los otros juegos. Lo hemos devuelto a sus raíces, a como aparecía en *La venganza de Bane*, donde era un tío grande y musculoso. Aún no estaba deforme por culpa de los experimentos con la fórmula Titán. Ha sido divertido devolver a estos personajes a la casilla de salida".

Aún así, Mattes reitera que permanecer fiel al legado de creaciones tan icónicas es esencial para el estudio. "Nos hemos centrado en las relaciones", dice con firmeza. "Todos coincidimos en la inspiración que ha supuesto el comic *Legends Of The Dark Knight* desde un punto de vista narrativo y de cómo este juego es en muchos sentidos el origen de algunas de las relaciones esenciales del Batman canónico, lo que equivale a decir "algunas de las relaciones más importantes de la industria moderna del entretenimiento". Por ejemplo, la relación entre Alfred y Batman al principio deljuego evoluciona hasta convertirse en algo completamente distinto al final, y resulta tan significativa que se puede considerar el origen de esa especie de binomio de personajes que ha acabado teniendo tanta importancia en la historia de Batman. Aquí se plantan semillas que crecen hasta dar como fruto lo que vemos en *Arkham City*, donde ambos tienen una relación mucho más mas madura".

A Holmes le pasaba al contrario, preocupado por que estos personajes del pasado recordaran a sus encarnaciones posteriores, las que son más conocidas. "Me resulta divertida esta especie de mitología moderna", sugiere. "La gente tiene un entendimiento muy vago acerca de quiénes son estos personajes y qué hacen (todo el mundo sabe quién es Bane, por ejemplo), pero no tienen que saber necesariamente cuál es su origen. Y eso es lo divertido, tener que escoger las piezas que van a formar parte de nuestra historia. 'Mira, estos dos no se llevan bien y sabemos que en el futuro lo harán.' Al principio resulta estresante plantear las cosas desde ese punto de vista, pero después la propia historia comienza a resolver esas claves. Es muy satisfactorio ver cómo se desarrollan los personajes", añade Holmes. Así que quizás veamos cómo alguien le saca un ojo al Pingüino con una botella, cuál es el origen el Joker, y puede que contemplemos a Dos Caras antes de que le dé por maquillarse con ácido.

"Tuvimos unas primera reuniones maravillosas, donde sugeríamos todo tipo de personajes que encajaran con la narrativa que propiciaba Black Mask", avanza Mattes, cuidadoso de no desvelar nombres de personajes que aún no se han hecho públicos. "Cruzábamos ideas en plan 'Vale, pongamos que vamos hipotéticamente con este... ¿qué tipo de mecánica le pega? ¿Qué tipo de jefe sería? ¿Qué habilidades de Batman habría que dominar para derrotarlo? Vale, bien, él o ella pasan el corte. ¿Y este? Ah, un personaje estupendo, pero desde el punto de vista de la mecánica tenemos otros parecidos.' Pasamos por un proceso muy interesante no de escoger a nuestra galería de villanos atendiendo exclusivamente a la mecánica, ni exclusivamente a la narrativa, sino

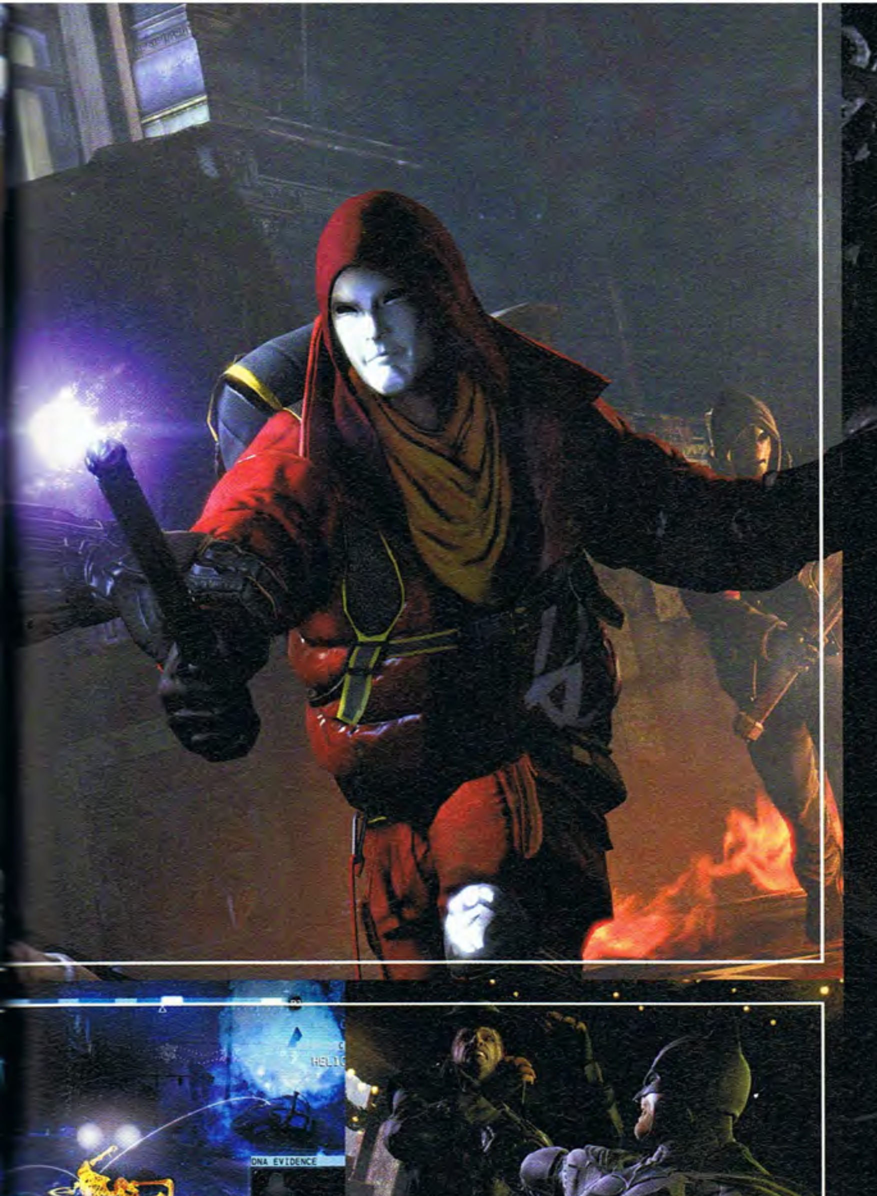
En Gotham las cosas las arreglamos a puño cerrado.



Alias: Lonnie Machin
Arma favorita: Inteligencia
Esta figura antisistema ha cosechado cierto seguimiento en las calles de Gotham, y planea actos terroristas contra varias instituciones plantando bombas por toda la ciudad.



Alias: Roman Sionis
Arma favorita: Hacha
Roman Sionis dirige Cosméticos Janus, y a la vez, como Black Mask, controla el hampa de Gotham, ofreciendo cincuenta millones de dólares por la cabeza de Batman.





SER BATMAN

El actor Roger Craig Smith, voz de Batman, nos habla de este nuevo Caballero Oscuro

¿Cómo conseguiste el papel? Nada especialmente glamuroso. Como en la mayoría de los proyectos, la cosa empezó con una sucesión de audiciones. Primero, una para un proyecto secreto (algo bastante habitual en muchos videojuegos). No te dicen, 'Eh, ¡esto es para hacer de Batman!' Dicen, 'Tenemos un proyecto en el que nos gustaría que estuvieras'. Y fue eso esencialmente.

¿Habrá sorpresas en el juego final? No puedo entrar en demasiados detalles, pero como Eric Holmes dijo en la Comic Con, este proyecto nos emociona tanto que queremos que haya sorpresas continuas. Mucha gente en las convenciones nos piden que les hagamos voces de los personajes, pero creo que lo mejor es que descubran por sí mismos qué se oculta en los callejones de *Arkham Origins*.

¿Te has visto obligado a emular a Kevin Conroy? Siempre hay cierta presión al suceder a un actor de gran calidad y éxito que ha hecho tu mismo papel. Pero no nos hemos visto obligados a aproximarnos al trabajo de Kevin Conroy. Y no porque nos quisiéramos alejar de su trabajo, sino porque estamos haciendo una precuela. La interpretación de Kevin Conroy es más como un horizonte al que hay que llevar al personaje.

¿Hay conexiones con otros juegos de *Arkham*? Teníamos que hacer creíble la circunstancia de que nuestros personajes acabarán convirtiéndose en las versiones maduras de Batman y Joker que han creado Kevin Conroy y Mark Hamill. Hemos intentado ser fieles a lo que han construido otros actores de gran talento antes que nosotros.

> "BATMAN APRENDERÁ ALGUNAS LECCIONES"

¿Cómo es la personalidad de este Batman más juvenil? Como el juego es una precuela, esta versión de Batman tiene aún mucho que aprender. Es un héroe muy capaz, está claro, pero hay unas cuantas lecciones que se le quedarán grabadas a sangre a lo largo de esta aventura. Hasta cierto punto tiene que madurar, y una de las lecciones que aprenderá es en qué consiste trabajar en equipo.





Alias: Floyd Lawton
Arma preferida: Pistolas

Deadshot es uno de los asesinos más letales del mundo, solo superado por Deathstroke. Llega a Gotham buscando la recompensa, pero tendrá que enfrentarse a varios rivales.

♠ Bane aún no era un concursante de MHYV



COPPERHEAD

Alias: Desconocido
Arma favorita: Garras envenenadas

Otro asesino contratado para derrotar a Batman; Copperhead usa habilidades como el contorsionismo extremo, judo y unas letales garras envenenadas.

PINGÜINO

Alias: Oswald Chesterfield Cobblepot
Armas favoritas: Paraguas con sorpresa

Este despiadado amo del crimen local opera desde los muelles de Gotham, donde controla el mercado negro de armas.

prestando atención a ambas, de tal modo que íbamos probando, como dice Eric, las posibilidades jugables que aportaba Batman, al tiempo que íbamos asegurándonos de que teníamos personajes que abarcaran todo tipo de estilos dentro de la historia".

De todos modos, podría decirse que hemos visto la flor y nata de la galería de villanos. Y como Rocksteady ha usado dos veces al Joker, y ha incluído apariciones de Dos Caras, el Pingüino, Catwoman y el Espantapájaros, habría que entender a WB Montreal si pensaran que los mejores personajes ya han sido exprimidos. No es el caso de Holmes: "Oh, creo que tenemos reservadas algunas sorpresas para la gente..."



Podría decirse que *Arkham Asylum* y *Arkham City* se definen por su habilidad para combinar sorpresas para el jugador y cierta fidelidad al material iconográfico del que parten. Por ejemplo, el efecto desorientador de la toxina del pánico del Espantapájaros que provoca un distanciamiento subversivo y abstracto de la exploración convencional. Estos niveles son un ingrediente básico de la fórmula, y WB Montreal lo respeta. Por ejemplo, un escenario del tipo Most Wanted (los que conciernen a los villanos más populares) enfrenta a Batman con el Sombrerero Loco por primera vez, lo que supone atravesar una pesadilla psicodélica sin aparente salida.

"Hemos continuado con la tradición que instituyó Rocksteady, y le hemos aportado algo distinto", dice Holmes. "En el caso del Espantapájaros, todo era miedo, terror y horror. En el caso del Sombrerero, la pesadilla es algo más psicodélica. Un poco más de 'Las paredes se están derritiendo' que un ponerse a correr histéricos por las calles de Gotham. Estos niveles le dan diversidad al juego. Tienes la ocasión de explorar la mente de un personaje, y es un descanso agradecido de las calles de Gotham, que tienen su propia atmósfera. Te permite tocar teclas distintas y disfrutar de cierto respiro. Las secuencias abstractas facilitan dejar atrás códigos algo más formulaicos y lanzar al jugador a una zona jugable más impredecible".

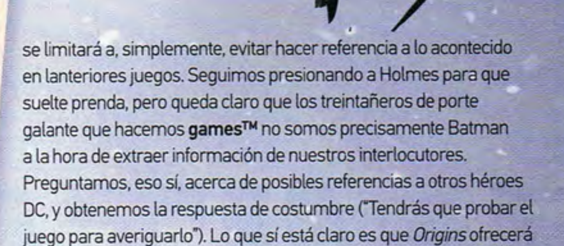
Esta secuencia concreta es, quizás, las más estrafalaria a la que se ha enfrentado Batman a lo largo de los tres títulos de *Arkham*. Hipnotizado, deambulando por un País de las Maravillas al estilo American McGee, la cámara gira hasta ponernos en una perspectiva de plataformas en 2'5D, Batman busca a una alicia secuestrada. Secuaces del Sombrerero con el cerebro frito surgen de los espejos, mientras Batman navega en un mar de te hasta atrapar al villano en los engranajes de un reloj en marcha. Al ver cómo la impredecible y fascinante secuencia se despliega ante nosotros, tenemos claro que el estudio está determinado a poner su sello en cada escenario, independientemente de lo familiar o no que le resulte al jugador.

"Como equipo nos atraen las secuencias exóticas", nos dice Mattes después de que él y Holmes nos muestren la secuencia en la pintoresca sala de proyecciones del estudio. "Creo que la popularidad de aquella secuencia del Espantapájaros en *Arkham Asylum*, y lo inspiradora que nos resultó a muchos cuando jugamos al primer juego es lo que hizo que mucha gente del equipo hayan diseñado este nivel, equivalente a aquel, con una actitud de 'Espera a ver lo que tengo pensado para esta chifladura.'" Y el hecho de que esta secuencias 'sorpresa' se hayan convertido en un pilar de la serie no hace pensar a Mattes o Holmes que pueden perder el factor sorpresa. "No sabes todo lo que estamos haciendo", sonríe Holmes. "Me sorprendería mucho que fueras capaz de adivinar el resto de niveles de este tipo que estamos programando. No vamos a contar de qué van el resto de las fases de este estilo hasta que la gente tenga el juego en sus manos".

DÚO, DINÁMICO

Dentro de Arkham Origins Online

Multijugador asimétrico. De eso va el confusamente titulado *Batman: Arkham Origins Online*, desarrollado por Splash Damage. Confuso porque suena a compra que hay que hacer por separado, y no lo es. La asimetría viene de que, más allá de los enfrentamientos multijugador tradicionales entre las bandas del Joker y Bane, están los héroes: un equipo formado por Batman and Robin que acecha a las dos bandas de criminales en cada escenario. También habrá versiones controlables de Joker y Bane, munición muy, muy escasa y una maravillosa y muy inteligente selección de gadgets. El resultado: un multijugador que promete ser un modo de juego adicional realmente único.



En una visita guiada por el estudio algo más tarde, nos fijamos en un graffitti que adornaba una de las paredes de las oficinas. Muestra a un Batman implacable, vigilando las calles de Gotham, en un sombrío homenaje al tono de *Origins*. Nos cuentan que fue pintado por un experto en arte callejero contratado para diseñar los graffittis que abundan por la Gotham virtual del juego. Es otra prueba del nivel de atención al detalle, casi propio de la next-gen, que WB Montreal está volcando en el proyecto, sin asumir de partida ninguna deuda con Rocksteady.

"Estamos intentando que cada poro del juego transpire narrativa", dice Mattes cuando le comentamos nuestro descubrimiento. "Creo que es algo que se aplica perfectamente a los anteriores juegos, y es algo que nosotros también queremos conseguir. Sea un titular de periódico en segundo plano, un graffitti... no se trata de algo que alguien haya puesto ahí sin más, es algo que está profundamente ligado al mundo del juego".

"Hemos perseguido de forma obsesiva que la historia..." Holmes se detiene, meditando qué puede revelar y qué no antes de explicar a dónde quiere conducir el estudio a la franquicia. "Yo revisaría cada estatua de la ciudad, cada graffitti, cada nota manuscrita y cada titular de periódico. Hemos plantado muchísimas semillas ahí".

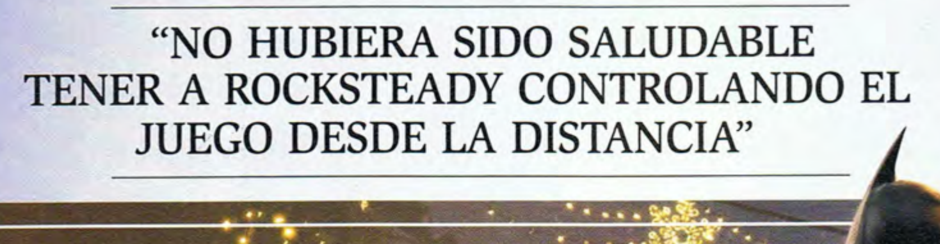
Holmes apunta a las referencias en segundo plano acerca del Espantapájaros en *Arkham City* como ejemplo de estas semillas, como ellos las llaman (por ejemplo, la máscara de Crane en un tejado, que sugiere un complot contra el Cruzado de la Capa). Aparentemente, todas estas sugestivas amenazas se resolverán en una secuela cronológica, aunque Holmes sugiere que *Origins*, se limitará a, simplemente, evitar hacer referencia a lo acontecido en lanteriores juegos. Seguimos presionando a Holmes para que suelte prenda, pero queda claro que los treintañeros de porte galante que hacemos **games™** no somos precisamente Batman a la hora de extraer información de nuestros interlocutores. Preguntamos, eso sí, acerca de posibles referencias a otros héroes DC, y obtenemos la respuesta de costumbre ("Tendrás que probar el juego para averiguarlo"). Lo que sí está claro es que *Origins* ofrecerá su propia visión del Arkhamverso.

A pesar de todo ello, está claro que la gente espera el juego con los cuchillos a la vista. Rocksteady no está implicada en el desarrollo. Paul Dini no guioniza. Fuera Kevin Conroy de las voces. Generación actual, no próxima. Quizás no sea del todo correcto prejuzgar esta precuela por lo que *no* es. Rocksteady está ofreciendo poco más que asistencia técnica, pero respalda el proyecto por completo. "Es el mejor apoyo que podríamos tener", dice Mattes. "No creo que hubiera sido saludable tenerlos controlando el proyecto a distancia". Holmes coincide: "Este es el juego que queríamos hacer en WB Games Montreal. Es nuestra contribución al Arkhamverso".

Cuando dejamos el estudio, vemos un busto a tamaño natural de Batman que vigila las oficinas desde un rincón; es un recordatorio del significativo legado que está en juego con esta nueva entrega de la serie. Pero WB Montreal nos ha asegurado que habrá justicia, y que el Caballero Oscuro renacerá una vez más. Y a pesar de la llegada de la nueva generación, puede que el juego con un desarrollo más intrincado y detallado del año no sea otro sino este.







"NO HUBIERA SIDO SALUDABLE TENER A ROCKSTEADY CONTROLANDO EL JUEGO DESDE LA DISTANCIA"

La visión de detective evoluciona: Batman puede avanzar y retroceder en el tiempo en la escena del crimen y buscar pistas.

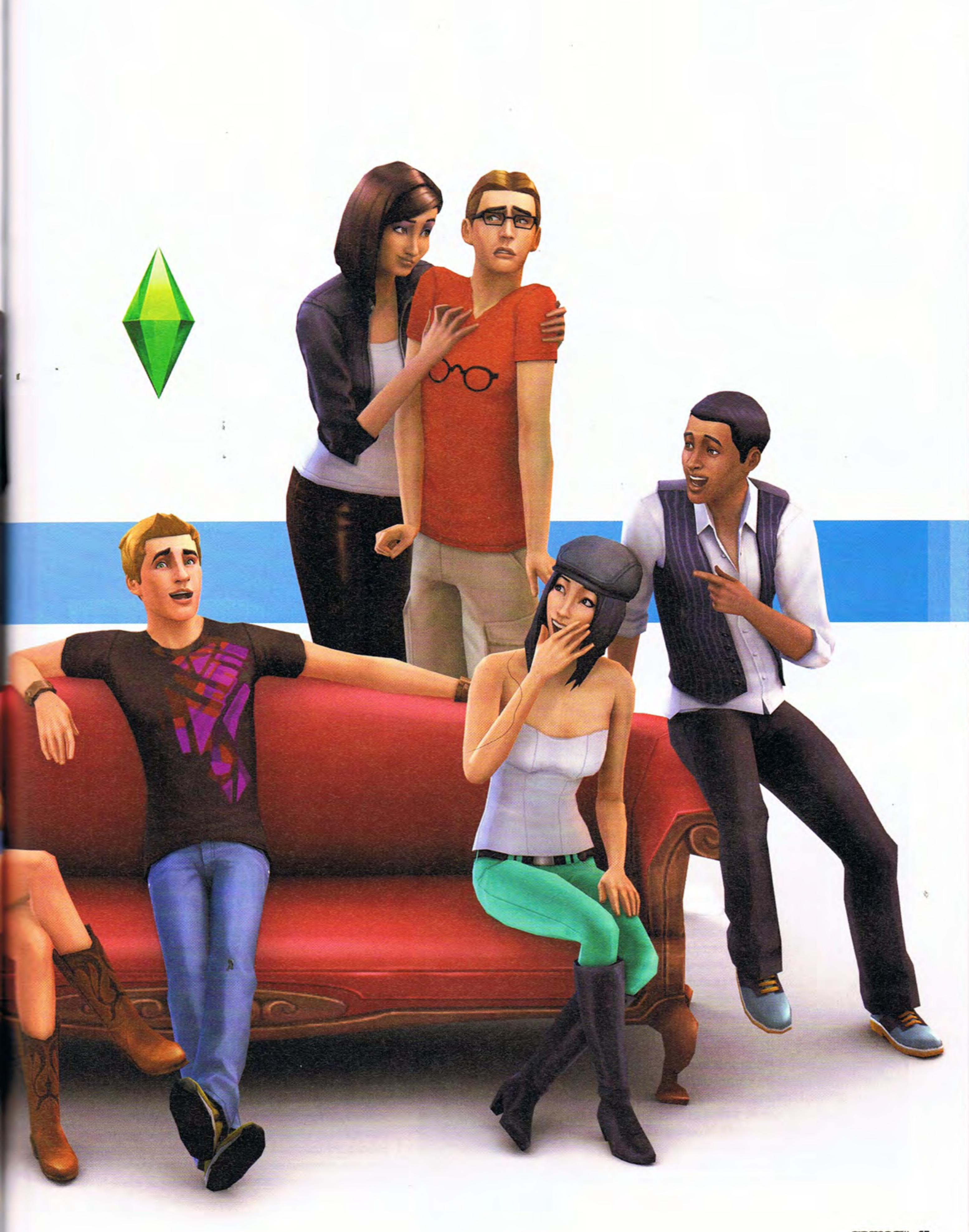
IMITANDO LA VIDA



Volamos hasta The Sims Studio, para ver cómo los muchachos de EA pretenden renovar con *Los Sims 4* la franquicia milmillonaria que heredaron de Maxis

Domingo, 20 de octubre de 1991: un incendio descontrolado atraviesa las urbanizadas laderas de Oakland, California; un infierno de llamas que se prolongará tres días y dejará 3.500 casas dañadas por el fuego. Una de esas casas pertenece al diseñador de *SimCity*, Will Wright, que regresa a lo que un día fuera su hogar para encontrar un puñado de cenizas y tizones. Aunque no lo parezca, tendrá resonancias positivas. Desde las cenizas, Wright reconstruye su vida objeto a objeto, literalmente. Un frigorífico, un hornillo, un sofá y un par de muebles le sirvieron para resetear su feng-shui. Pero este ejercicio de interiorismo pronto se convertiría en una obsesión de la que nacerían las rudimentarias bases de su próximo juego: *Home Tactics: El Simulador Doméstico Experimental*. Aunque os sonará más por el nombre definitivo de su versión comercial, nueve años después: *Los Sims*.

Desde entonces la serie ha crecido sin límites: a las tres entradas principales y su inagotable letanía de expansiones se han sumado derivados y adaptaciones para casi cualquier formato. La casa de muñecas de Wright (que, cuenta la leyenda, hacía que los chavales de 12 años abandonasen los grupos de prueba) ha pasado en este tiempo de las manos de Maxis a las de The Sims Studio, concebido ex profeso por EA para manejar la saga. Y hasta la sede de Redwood City, California, nos hemos acercado a que nos enseñen *Los Sims 4*.





Puedes rellenar tu casa con diseños preparados, en plan espacios Ikea, para ahorrarte horas de TOC porque el papel de las paredes no pega bien con las sábanas.

Aguardamos en la recepción bajo un PlumpBob gigante (que es como se llama la bipirámide hexagonal que hay encima de cada Sim), rodeados de un reconfortante tono verde, marca de la casa y bandera de la afable actitud que encontraremos durante toda nuestra visita. El tour empieza en una sala de reuniones, donde nos aguardan los productores, de pie contra una pared sin apenas poder disimular su entusiasmo cuando, por fin, se nos presenta *Los Sims 4*.

"Os juro que sueño con *Los Sims* cuando me voy a la cama", admite la productora jefe Lindsay Pearson durante la ronda de presentaciones del equipo (casi todos veteranos desde los inicios de la franquicia). "Empecé con *Animales a Raudales*, una de las expansiones del juego original", prosigue. "He participado en los otros juegos principales y en muchísimos de sus packs de expansión. Me encanta formar parte de esto. Pero, antes de trabajar aquí, era jugadora de *Los Sims*. Y, al igual que el resto, mi primera experiencia Sim fue prenderle fuego a la cocina haciendo el desayuno. Es una buena forma de empezar".

Para nosotros, todo empieza con la vida. Con todos los matices, complejidades y placeres de ser humano, explica la productora ejecutiva Rachel Franklin sobre el enfoque del estudio al afrontar la secuela. "Juntamos esas cualidades para crear Sims inteligentes, repletos de emociones y más creíbles. Hemos reunido cuerpo, mente y alma para que nuestros pequeños seres virtuales sean capaces de pensar y sentir". Suena ominoso, como si de repente los Sims fuesen criaturas de IA, autoconscientes, pero lo cierto es que este enfoque en realidad encubre una simulación más reflexiva y madura. En *Los Sims 4* tenemos estados emocionales tangibles que reemplazan el sistema simplista de actitudes que tenía hasta ahora cada Sim. El estudio pretende establecer un nexo empático entre cada jugador y sus avatares.

"En *Los Sims 4* nos hemos centrado en los propios personajes, para dotarles de una nueva dimensión", prosigue Franklin. "Al añadir este aspecto emocional lo que conseguimos es abrir la puerta a nuevas mecánicas y formas de jugar. Para lograrlo, nos hemos dotado de nuevas herramientas tecnológicas que asienten las bases y sistemas de nuestro juego: herramientas creativas más potentes, mejores animaciones y una jugabilidad mejorada en cada aspecto".

De hecho, dentro de cada uno de los nuevos estados emocionales (que cubren felicidad, tristeza, inspiración y apatía, entre otros), se esconde un rango de matices que desbloquean nuevas acciones contextuales. Un Sim cabreado puede descargar su frustración reduciendo a jirones un osito de felpa; un Sim de bajona puede optar por llorar en la ducha cual bloguero emo. Pero estos extremismos también conllevan ciertos beneficios: el Sim mosqueado puede meterse en el gimnasio con la furia de un



The Sims Studio se ha currado unos Sims más expresivos. Los Sims gesticularán y tendrán muchas más expresiones faciales cuando socialicen.

Daniel Lugo en plena catarsis halterofílica; el Sim triste está en el estado perfecto para dedicarse a crear arte ombliguista. El alcance de estas concomitancias genera interesantes posibilidades que animarán a los jugadores a crear Sims más tuiteros que nunca: temperamentales bipolares de agitados comportamientos para exprimir todo lo que el juego tiene que ofrecer.

"Afortunadamente, contamos con gente real en el equipo, que ha tenido experiencias vitales auténticas", se ríe Pearson. "Tenemos una buena fuente para extraer comportamientos basados en reacciones del estilo 'Cuando estoy enfadado hago esto' o 'Cuando estoy triste, hago esto otro'. Queremos que cada uno de estos avances y de estas emociones se transmita como sensaciones auténticas, profundas y diferentes entre sí. El jugador podrá ver cómo aparece nuevo contenido, nuevas opciones sociales y nuevos resultados a conseguir mediante la interacción de unos cuantos factores: cómo se obtienen las habilidades, el avance de nuestra carrera, cómo afrontan los Sims el día a día. Es un juego más emergente en el que los jugadores podrán explorar situaciones nuevas y diferentes durante mucho más tiempo".

Por supuesto, cada situación y evento contribuye a esos constructos de ánimo, como siempre han hecho, pero ahora cuentan con el añadido de que la ropa y el entorno también influyen en el estado emocional del Sim. La compra de mobiliario se realiza a través de un catálogo mitad Ikea mitad manual rolero, en el que los objetos ahora cuentan con un set de modificadores que cambian directamente el estado de los Sims en cada entorno. Así, un cuadro inspirador podría aumentar la creatividad de un Sim en su presencia. Aunque existen dos riesgos al atribuir cargas emocionales a objetos cotidianos: el de un *power player* explotando el sistema para tener casas calculadas para la máxima eficacia emocional; o el de la atribución de características a objetos de manera arbitraria (que nosotros éramos de los de poner jarrones Ming delante del inodoro).

"Hemos pasado muchísimo tiempo afinando el sistema", explica Pearson. "Tiene bastante que ver con la función que le damos a las cosas en su entorno. Aunque decidamos que tenemos un cuadro sexy que dé un bonus al coqueteo, lo hará en la situación adecuada. Sí, por ejemplo, está en tu dormitorio y es tu nidito de amor, ahí sí influirá en tu modo ligón. Lo que no va a pasar es que lo pongas en el baño y de repente entras en el servicio y te sientes sexy. No es algo tan absurdo. Así que tiene que ver con cómo medimos la importancia de los objetos en su contexto. Sí, habrá ciertas cosas que tendrán un gran impacto y cambiarán tu estado de ánimo súbitamente, pero otras tendrán un efecto acumulativo y progresivo en tu ánimo general".

> "Nos hemos centrado en los propios Sims para dotarles de una nueva dimensión"

Los Sims siempre han apelado a la faceta más perversa de la humanidad. Habla con cualquiera que haya jugado al original y te encontrarás un catálogo de crueldades a los pobres muñecajos (casi todos resumidos en encerrarles en habitaciones sin salida y observar su descenso a la locura, el hambre y la muerte apestosa en un sitio sin váter). Sí, *Los Sims* siempre han apelado a esa zona oscura del aprendizaje humano que en la infancia asociamos a lupas y hormigas, pinzas y moscas: ¿hasta qué nuevos límites de sociopatía podremos llegar con *Los Sims 4*?

Mientras ponderamos esto, Pearson y Franklin se sientan juntas durante la comida, ofreciendo un recital de combinaciones



EL CAMBIO DE SIMS

Las novedades para la comunidad de Los Sims 4

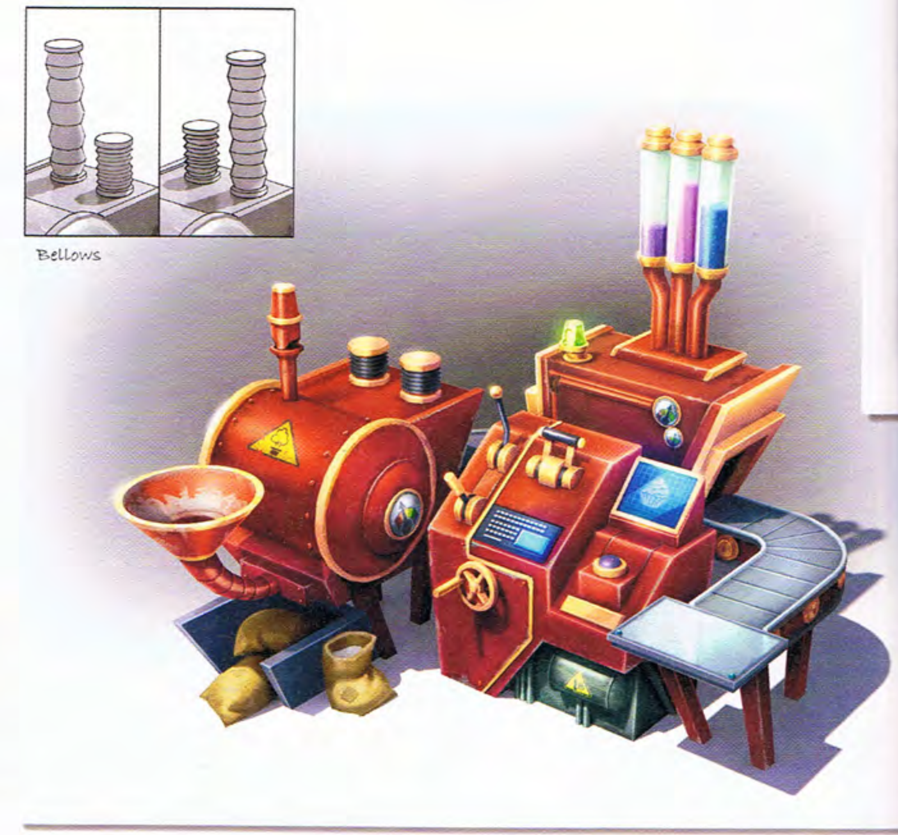
A The Sims Exchange, la comunidad online donde los usuarios intercambian mods para cada juego, se le ha hecho menos caso del debido, en parte por esa opacidad que señalan los productores en el reportaje. Como *Los Sims 4* pretende hacer la creación más accesible en cada aspecto del juego, Lyndsay Pearson vaticina que el área de intercambio va a volver loca a la comunidad: "Creemos que la implantación de nuestras nuevas herramientas de creación, más sencillas y potentes, va a hacer que mucha más gente se anime a compartir sus creaciones y decir 'Eh, a mí también se me da bien esto, mirad lo que he hecho', y que tenga un efecto contagio sobre otros jugadores". Dicho de otro modo, The Sims Exchange ahora será parte integral de la experiencia *Sims*. "Lo más satisfactorio cada vez que sacamos un juego es ver lo que hace y genera la comunidad", dice el productor Ryan Vaughan. "Lo hemos diseñado para que la gente no solo juegue, sino que comparta cosas que nos hagan decirnos '¿cómo han hecho esto? Nunca se me habría ocurrido algo así'".







La creación de Sims ahora es un proceso directo donde "esculpimos" con el cursor nuestra criatura.



de objetos y entornos que podrían enloquecer a un Sim, como un cuadro triste, una canción tipo *Creep* en bucle y algo deprimente en la tele, capaces de llenar a un Sim de miseria. "No negamos ese aspecto perverso", dice Pearson. "Lo que hemos intentando es darle un giro divertido a esas situaciones oscuras que en la vida real pueden hundir a una persona". Incluso nos da un ejemplo: un Sim con vejiga floja puede vivir durante un tiempo en la indignidad antes de morir, literalmente, de pura vergüenza. "Permitimos incluso ser tan insoportablemente alegre que puedas matarte de risa", añade. "Nos tomamos todo con un punto estrafalario para evitar que esas situaciones te lleven a ese punto negro de lo real, para que todo pueda mostrar ese tono 'Simsy'".

Pero no se trata solo de ofrecer un espectro variado de estados psicológicos, sino de ser capaz de manejar los matices de cada estado con habilidad. Nos juntamos con el director de animación, Goopy Rossi, para que nos enseñe algunas de las nuevas animaciones faciales y manierismos que ayudarán a comunicar esas emociones al jugador. Cada animación se ha tratado con atención al detalle para reflejar el estado de ánimo del Sim, desde su forma de andar hasta cómo interactúa con otros Sims o, incluso, cómo se levanta de la cama cada mañana. Rossi también señala otro aspecto clave de la cuarta parte: el comportamiento grupal, un área en la que el estudio quería progresar para crear situaciones sociales más creíbles.

"En *Los Sims 2* y *3* añadimos comportamientos de grupo a posteriori, en los packs de expansión", dice Rossi. "En realidad empezamos por las interacciones básicas y todo lo relativo a los grupos vino más tarde, con lo que era bastante complicado integrar esa capa de comportamientos. Para *Los Sims 4* queríamos asegurarnos de que el comportamiento grupal estuviese integrado en el núcleo del juego básico. Ahora, cuando varios Sims interactúan entre sí, sucede de forma más natural".

Rossi muestra un vídeo que roza el voyeurismo, un material sacado de las cámaras de seguridad que muestra un evento social interno en el que se ve al equipo interactuando en grupos: cómo se mueven las personas para hacer sitio a los recién incorporados a una conversación; cómo demandan atención ciertas personalidades mediante una gesticulación desmedida, o cómo los movimientos más sutiles marcan el devenir de la interacción. "Hemos traducido todos estos datos a algoritmos que controlan la forma en la que los Sims forman grupos", añade el director creativo Ray Mazza. "También le daremos al jugador el control de grupos de Sims. Podrás decirle a los Sims que estén en una dinámica de grupo que hagan cosas juntos: 'Id todos para allá', o marcar una canasta de baloncesto y seleccionar 'echad una pachanga juntos'. Hace que sea muy sencillo realizar cosas juntos, en vez de orquestarlos individualmente". Esta reproducción impecable del comportamiento natural se extiende a la navegación de obstáculos y puertas sin causar un tapón. Pero la mejora más importante, de lejos, es la nueva capacidad multitarea de los Sims, que Mazza muestra como ejemplo de sistema que facilita el juego. "Nuestra Sim puede ir al gimnasio, subirse a la cinta de correr y, al mismo tiempo, ponerse en la tele el canal de jardinería, así que mientras se pone en forma puede mejorar un poquito su habilidad de jardinería. Entonces otro Sim se pone a hacer pesas al lado y ella decide que quiere ligar con él. Puede hacerlo sin tener que bajarse de la cinta, acercarse a él y que los dos abandonen su actividad. Puede seguir haciendo ejercicio mientras habla con el Sim. Pueden establecer una relación, satisfacer sus necesidades sociales y seguir mejorando sus habi-

> "La mejora fundamental más importante es la nueva capacidad de los Sims para la multitarea"



Back View

Simstionario

Atormentamos a The Sims Studio con un tercer grado hecho por fans muy fans de la serie.

Quiero crear un Sim mediante reconocimiento facial. ¿Ya es posible?

Lyndsay Pearson (Productor): Nos lo preguntan desde hace mucho. Estaría muy bien, pero es incompatible con el estilo artístico de los Sims, porque no queremos que la gente se sienta mal torturándolos. Por eso parecen juguetes muy estilizados.

¿Veremos comida más apetitosa en la secuela?

Ryan Vaughan (Productor): Andamos entusiasmados con el estilo de *Los Sims 4* y la influencia de los objetos en los estados de ánimo de los Sims. La comida va a tener mucho peso en los estados. Así que no se trata solo de que tenga mejor pinta a los ojos de la comunidad o encaje en el estilo general, sino de la influencia real que tendrá en las emociones de nuestros Sims.

¿Por qué no hablan un idioma reconocible?

Pearson: Ah, una pregunta recurrente. Me encanta cuando sale en un foro donde alguien dice '¿Hablan ruso?' La gente cree que es otro idioma. Pero el Simlish nos sirve para varias cosas. Es una oportunidad para que los jugadores impongan su visión de los Sims e imaginen qué están diciendo. Mi ejemplo predilecto está en *Sims 2*, donde salía un pingüino hablando con un muñeco de nieve y el tema era 'sopa caliente'. ¡Hay que ser cruel! Pero sí, el Simlish es otra herramienta más, que nos permite apelar a la imaginación de los jugadores. En *Los Sims 4* hemos añadido connotaciones emocionales al Simlish, así que sonarán tristes o contentos dependiendo de su ánimo.

¿No pueden vestir con ropa un poco más moderna?

Pearson: Nuestro director del departamento de vestuario es un fanático de la moda por una razón. Hemos trabajado la ropa muchísimo.

Quiero renovar mi hogar. ¿Puedo pedir un crédito al banco para construir mi casa soñada?

Pearson: Es una idea interesante. Ya la hemos contemplado en algún otro juego *Sim*. Todavía no está integrada en los Sims pero es algo que podríamos ver en un futuro.

¿Puedo acompañar a mis Sims al trabajo e interactuar con los colegas?

Pearson: Es complicado.

Vaughan: Nuestro sistema principal tiene eventos en los que puedes salir y jugar con ciertos momentos de tu carrera. Habrá aspectos sociales añadidos, en los que para avanzar en la vida laboral de tu Sim tendrás que tratar con otros Sims.

¿Habrá una app móvil que me permita personalizar e interactuar con mi Sim?

Vaughan: Es una gran idea, y forma parte de lo que queremos hacer una vez hayamos terminado de asentar el juego base. Lo estamos diseñando de tal manera que podamos meter cosas así cuando nos lleguen ideas estupendas como ésta.

> "No queremos que la gente se sienta mal por torturar Sims. Por eso parecen muñecos estilizados"



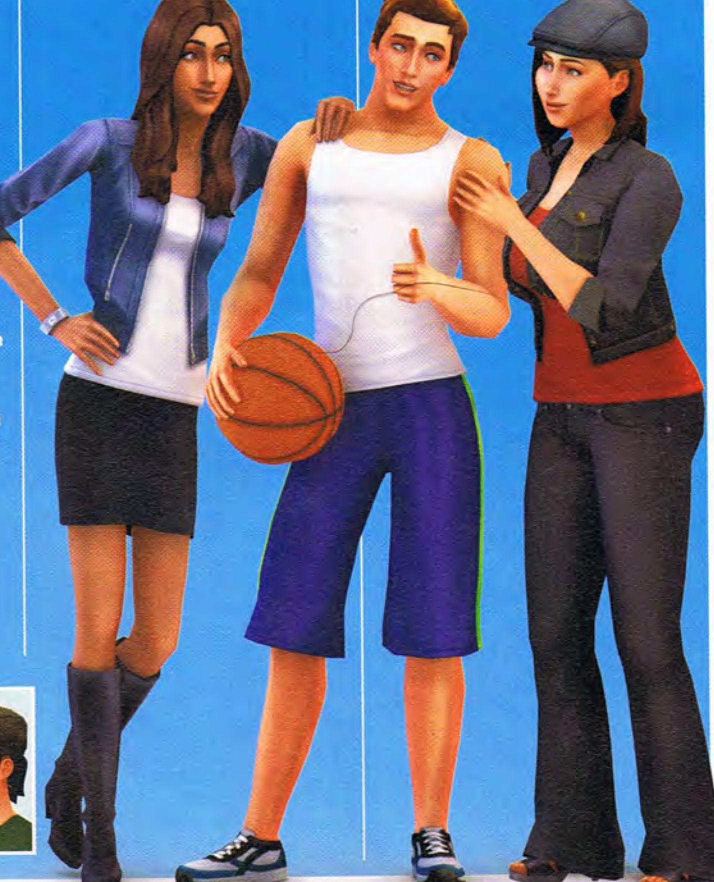
Los Sims 4 llega con un catálogo nuevo de objetos atentos a las moderneces más malenis, como esta máquina de cupcakes que revela que saben cuál es su público objetivo.











lidades. Es genial, es más estratégico y es más realista. También hay otras ventajas sociales: "Ahora los Sims pueden beber a dos manos", se ríe Mazza, "algo que vendrá muy bien para las interacciones en grupo".

Recuerda la pantalla de título Super Mario 64, aquella demo técnica con la cara de Mario ocupando todo y tú manipulando sus rasgos. Aquella manipulación en tiempo real era eficaz, casi táctil (sin el casi en DS), inmediata y sobre todo divertida. Ahora piensa en cómo creas un personaje con barras y menús en un rolazo contemporáneo: es casi lo contrario, ¿no?

"Esto es lo que de verdad nos diferencia del resto de *Sims* hasta la fecha", dice la productora asociada Jill Johnston, adicta confesa del Creador de Sims, a la hora de explicarnos el salto adelante de *Los Sims 4* en creación de personajes. "Nuestras metas principales eran mejorar la facilidad de uso, la tactilidad y la potencia de la herramienta. Ahora se trata de llegar, manipular, estirar y moldear el Sim por ti mismo. Es casi como modelar arcilla y mancha mucho menos". La analogía de *Super Mario 64* es casi directa: los jugadores pueden usar el ratón para cambiar la estructura facial, las proporciones y el cuerpo en general para crear Sims únicos, más variados. En la herramienta confluyen varios niveles de detalle: si hacemos zoom sobre la cara podremos manipular la anchura de los ojos, el tamaño de la pupila y hasta los agujeros de la nariz, si nos apetece. También podremos definir los andares del personaje.

Johnston pone en marcha una pequeña demostración del nuevo sistema, recreándose a sí misma en forma de Sim en unos pocos minutos rehaciendo el avatar básico, cambiando proporciones, pintando la definición muscular y estirando miembros. De paso, nos señala otro par de mejoras: la creación aleatoria se ha reinventado, teniendo en cuenta qué ropas encajan entre sí para que la vestimenta tenga sentido. Incluso dotando de más versatilidad a los tocados y el calzado para que sean compatibles con las otras prendas y cortes de pelo disponibles.

> "Se trata de llegar, manipular, estirar y modelar el Sim como si fuese arcilla"

Y, si en el pasado teníamos siempre dos tipos de jugador -los microgestores obsesivos y los voyeuristas-, resulta fácil ver cómo las nuevas herramientas pueden acabar con la dicotomía. "Existen muchísimas formas de jugar", dice el productor Ryan Vaughan. "Creo que ahora tenemos unas herramientas para crear y construir que son mucho más divertidas, que es lo que siempre he pretendido conseguir para *Los Sims*. Moldear la cara de los Sims, ajustarles las orejas, todo eso es mucho mejor. Y pasa lo mismo con el modo Construcción: ahora puedes soltar una habitación entera y manipularla en conjunto con el cursor". El diseñador Aaron Houts nos enseña cómo encajan estos nuevos sistemas: "Hemos revisado la construcción en los otros juegos y, sí, puedes hacer cosas muy interesantes, pero eran sistemas que podían asustar a algunos jugadores", explica. "Tenías que planear mucho si querías conseguir un buen resultado, así que pensamos '¿cómo podríamos lograr un sistema más flexible sin perder la posibilidad de hacer cosas que molan, que fuese más sencillo para empezar a jugar y hacer cosas descubriendo cómo va según juegas?' Diseñamos un sistema llamado 'Bloques' que consiste en... Bueno, bloques de construcción para crear casas".

No es habitual que un concepto resulte en la práctica más sencillo de lo que proclaman sus creadores, pero crear una residencia de lujo nos ha exigido mucho menos tiempo y paciencia que en las entregas anteriores. Se trata de coger una estructura predefinida (con paredes y suelos) de un catálogo de habitaciones y manipular sus parámetros, alargando superficies y muros, afinando aspectos concretos -como el ángulo, hueco o curvaturas del techado–, viendo a cada instante cómo se adapta la infraestructura a nuestras intervenciones. Es una invitación a la creación libre que, además, añade muchas posibilidades a las creaciones de la comunidad.

"Estoy muy orgulloso y emocionado con lo que hemos conseguido a nivel de herramientas", nos cuenta Vaughan después de que hayamos hecho nuestros pinitos arquitectónicos. "Mi estilo de juego es más de constructor y puedo ver la fuerza de lo que tenemos. Sé que muchos jugadores han invertido muchísimo tiempo en crear edificaciones complejas. Que son posibles en *Los Sims 4*, pero con más sencillez: cogiendo esas estancias y levantando algo rápidamente. Si no te gusta puedes desmontar esa pieza e intentarlo de otra forma, no es ese 'Vaya, tengo que empezar desde cero'. Se trata de que sea todo inmediato, casi como si estuvieses jugando con bloques reales, con esa intuición que hay detrás del juego físico que lo hace todo mucho más divertido, que te permite ponerte creativo y llevar el juego a lo que *tú* quieres ver"

El juego llegará con una banda sonora creada completamente en Simlish por el *folkie* Joshua Radins, otra muesca (y van unas 300) en el cinturón de artistas que han prestado su talento a la saga. Un dato que deja ver el fenómeno social que ha creado la franquicia en los últimos 13 años, con incursiones en casi todos los géneros y plataformas. Pearson reconoce esa diversidad de audiencias: "Hay tantos públicos y tantas cosas diferentes para aprender... Nuestro enfoque para *Los Sims 4* es conseguir la base correcta para abrir el juego en el futuro al resto de las posibilidades de la serie. '¿Cómo creamos las bases para que mañana podamos imaginar cómo dirigirnos directamente a cada uno de esos colectivos?'"

También nos queda claro que en The Sims Studio están convencidos de las bondades del monojugador. La conversación oscila entre Sims más emocionales, el sistema expandido de Aspiraciones -con ramificaciones y metas intermedias- y la interfaz reducida al mínimo. Tampoco nos sorprende que eviten hablar de barriadas interconectadas para el multijugador tras los tropezones del siempre online de *SimCity* (tranquilos: *Los Sims 4* es offline 100%).

O que haya tanto entusiasmo en el estudio: cada faceta de *Los Sims 4* se ha pensado con una profundidad colosal sin perder de vista la idea de hacerlo accesible a cualquiera. Al fuego de la pasión telenovelesca Simlish aún le queda leña para rato.



El modo de creación de Sims y el de construcción comparten filosofía: ahora todo es más intuitivo e inmediato, pasando a un modelo "a ojo" muy de agradecer.



La Planta Vaca carnívora regresa en *Los Sims 4*. Ojalá hubiera algo así en la vida real para deshacerse de las visitas pesadas.



Adiós al suplicio de poner actividades en cola. Los Sims por fin son capaces de mascar chicle, caminar y hablar al mismo tiempo. De aquí a Skynet nos queda nada.

NUEVA COMEDIA ROMÁNTICA

Los Sims 4 ofrece relaciones más complejas con tus vecinos. Nos las explica el productor Ryan Vaughan

"Las relaciones son una parte fundamental del juego. En *Los Sims 4* es muy importante para tus Sims que interaccionen con los que les rodean, y las emociones por las que pasan a través de esos nexos". Así que en vez de una barra de relación que desarrolle esa falacia que es pasar *gradualmente* de la amistad al ñiquiñiqui y boda, en *Los Sims 4* hay dos barras concurrentes: romance y amistad. Así tenemos la posibilidad de encontrar a nuestra media naranja -parejas que llegan al máximo en ambos indicadores-, o de generar tipos de amistad más acordes al siglo XXI, como amigos con derecho a roce, o enchoches locos con alguna Zooey inaccesible.



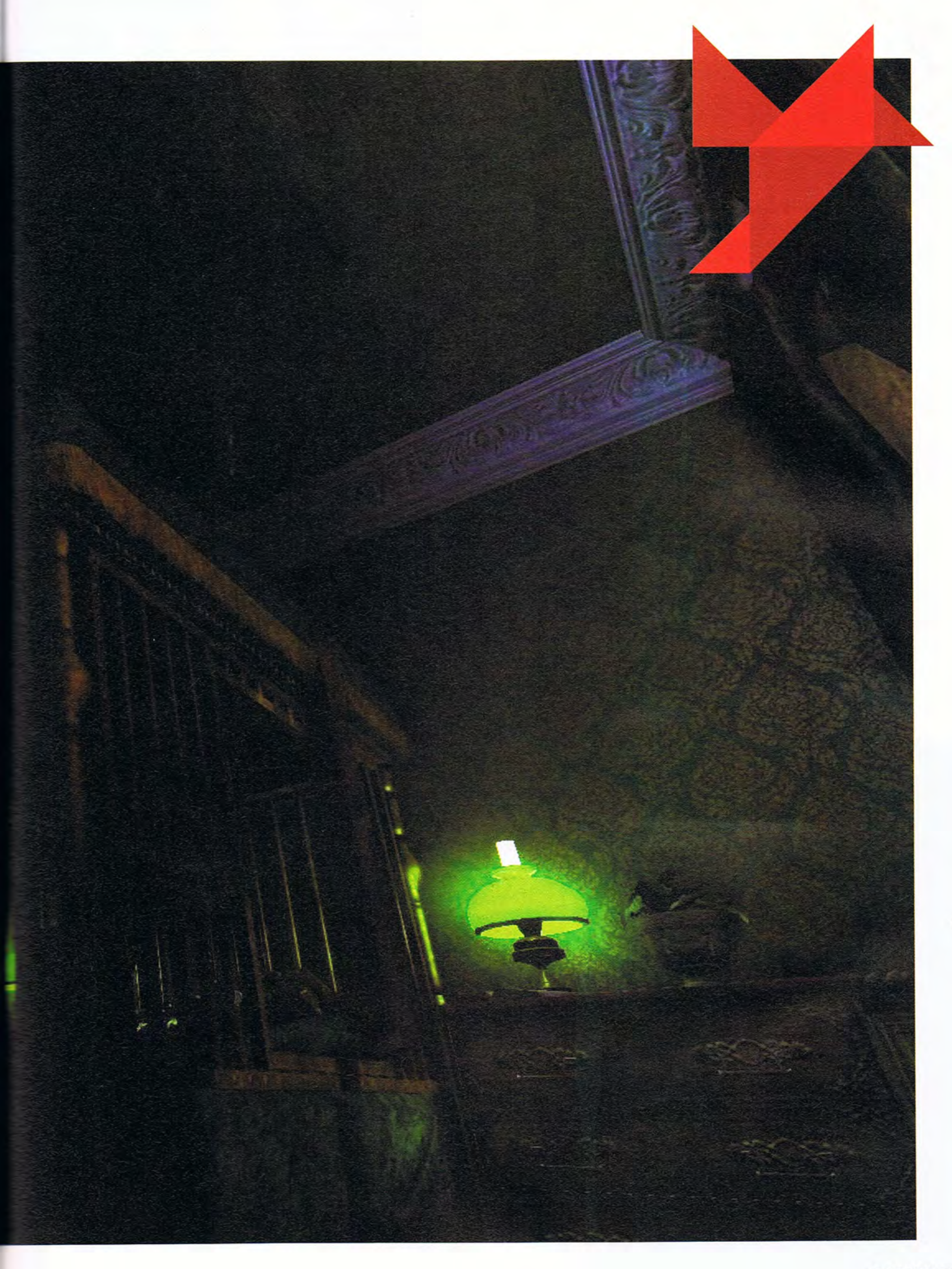
SONIDOS E IMÁGENES

DESDE LA HABITACIÓN CHINA

NOS REUNIMOS CON THE CHINESE ROOM, LOS DESARROLLADORES DE DEAR ESTHER, PARA HABLAR DE COLABORACIONES, SU TRAYECTORIA COMO ESTUDIO Y LA NATURALEZA DE LO REALMENTE INTERACTIVO

ENTRE EL EXTRAÑO ARGUMENTO Y LA CAUTIVADORA AMBIENTACIÓN DEL MOD DE *HALF-LIFE* HECHO JUEGO INDIE, SE ESCONDE UNA CUESTIÓN PELIAGUDA: OLVIDAR TODA CONCEPCIÓN PREVIA DE LO QUE DEFINE A UN VIDEOJUEGO. El proyecto de The Chinese Room estaba a la vanguardia del movimiento indie, buscando romper con las mecánicas y tropos trillados del videojuego empleando una rica narrativa y una música emotiva cercana a los temas que se tratan. Es una sofisticada y ambiciosa aproximación a la narrativa que fue aplaudida por su rechazo de la condescendencia con la que se trata a las audiencia actuales.

Es este acertado entendimiento del medio lo que sigue motivando a Dan Pinchback y Jessica Curry, marido y mujer que escriben y componen la música, respectivamente. Nos hemos reunido con ellos en sus oficinas UKIE donde se han juntado los otros miembros del estudio. Cada uno de ellos trabaja remotamente, usando Skype para hablar a diario sobre sus proyectos, como el inminente lanzamiento de *Amnesia: A Machine For Pigs* (la secuela del genial survival horror de Frictional Games) y el misterioso proyecto de nueva generación del que apenas pueden hablar. De lo





que sí pueden hablar es sobre sus problemas con las distribuidoras, el futuro de lo indie o sobre cómo ser pequeño es la clave para llegar a ser grande.

CÓMO SURGIÓ EL ESTUDIO…

DAN PINCHBACK (*director creativo*): Quiero dejar claro que Jess y yo somos los casados [ríe]. Desde que nos casamos, los dos hemos trabajado juntos en unos cuantos proyectos artísticos y de diferente naturaleza interactiva y digital. Obviamente, nos fijamos en los videojuegos. Yo estaba haciendo un Doctorado en FPS y me frustraba el hecho de que hubiera un montón de teoría académica alrededor de lo que sí pueden hacer los videojuegos y de lo que no, de lo que es un juego y de lo que no lo es. Estaba muy interesado en la narrativa y había mucho diálogo en torno a si ésta era secundaria y si lo más importante es la mecánica. Así que pensamos en poner a prueba eso extrayendo todas las mecánicas y tratando que la historia fuera suficiente. Jess hizo la música para *Dear Esther*, yo diseñé y escribí y lo lancé como un mod, con cierto éxito. Estábamos ya mirando otras cosas que hacer cuando Rob Briscoe, que estaba en DICE, se puso en contacto con nosotros y nos pidió, básicamente y en ese momento, rediseñar el mod. Y empezó a trabajar en ello y creció y creció y creció.

BRADY JONES (*diseñador de escenarios*): Estuve pendiente de lo que Rob hacía mientras estaba en la universidad y fue una gran influencia para mi proyecto de final de carrera. Adoraba cómo se veía. Lo que me atrajo a la compañía fue que no se están centrando en un grupo demográfico sino que están jugando una idea, expresando una idea en lugar de buscar dinero.

ANDREW CRAWSHAW (*jefe de diseño*): Yo intenté ser un desarrollador indie en solitario y necesitaba un trabajo nuevo, y mi antigua empresa me habló de ellos. Pude bajarme una versión previa de *Dear Esther* y eso me convenció de que quería trabajar en lo que fuese que estuvieran haciendo después. La clave del juego para mí es que tiene espacio. Muchos juegos, sobre todo los Triple-A, podan todo lo que pueden, arrastran al jugador por el juego y no les dejan seguir un camino propio. No creo que pudiese ir a trabajar a una gran empresa de nuevo. Dan y Jess no tienen esos terribles hábitos, no buscan maximizar los beneficios por encima de cualquier otra cosa. Lo que más me gusta de trabajar con ellos dos es que apuestan por el valor de las cosas sin preocuparse en el coste, justo lo contrario que en otros sitios.

SINDRE GRØNVOLL (*jefe de arte*): Estoy de acuerdo con eso. Antes que aquí, trabajaba en un grandísimo estudio y trabajar para una pareja como ellos es muy reconfortante. Tenemos esta libertad creativa que está ausente en cualquier gran compañía

> "[MICROSOFT] TRATÓ MAL A QUIENES HACÍAN SUS PRODUCTOS, Y SI HACES ESO, LA GENTE DEJARÁ DE TRABAJAR Y HACER JUEGOS PARA TI"
> DAN PINCHBECK, DIRECTOR CREATIVO



DEAR ESTHER

El primer proyecto del estudio nació como un mod de *Half-Life* y se adaptó más tarde de la mano de Rob Briscoe, de DICE, para comercializarlo en 2012. Provocador y evocador, *Dear Esther* es un hermano de *Journey*, el juego de thatgamecompany en tanto que se enfrenta a las mecánicas clásicas y sumerge al jugador en un intenso y emocional entorno a través de una cautivadora historia que gira en torno al descubrimiento. Es una tesis sobre buen guión que impacta más a la larga que en el momento en que se termina.

MANTENIENDO THE CHINESE ROOM A PEQUEÑA ESCALA…

JESSICA CURRY (*codirectora y compositora*): Mucha gente nos dice '¿por qué no estáis intentando crecer a toda leche?' Y un chico dijo que es muy irresponsable que no estemos contratando a mucha más gente, que estamos poniendo los huevos en una canasta muy vulnerable. Muchos vieron como algo muy poco popular que no queramos crecer tan rápido como podamos porque sí. Es algo que me resulta muy curioso, yo no vengo de la industria del videojuego.

DAN: [*Amnesia: A Machine For Pigs*] fue como un trabajo a medida. Hablamos con Frictional – a los que conozco desde los tiempos de *Penumbra* – y nos dijeron: 'Tenemos muchas ganas de hacer otro *Amnesia* pero no podremos durante un par de años. Hemos pensado en externalizarlo a otro estudio. ¿Os interesa?' Fue algo previo a *Esther*, por lo que acabamos en tres juegos a la vez: teníamos *Esther* a punto de caramelo, otro equipo trabajando con la secuela de *Amnesia* y Andrew se unió a nosotros para hacer su prototipo de la universidad [para ese proyecto desconocido de 2015]. Fue todo un caos y muy complicado, pero el trato con *Amnesia* fue que produciríamos algo que encajara con el modelo *Amnesia*, pero por lo demás tenemos mucha libertad.

JESSICA: Era algo que tenía muchas ganas de hacer y no era una decisión financiera.

DAN: Era una oportunidad para hacer un juego y



THE CHINESE ROOM CONSIGUIÓ TOTAL LIBERTAD CREATIVA PARA ESTA SECUELA DEL GENIAL JUEGO DE FRICTIONAL GAMES.

encajaba con lo que nos gusta como estudio. Cuando metimos material y referencias al mito de *Amnesia*, al poco de empezar a trabajar, en Frictional estaban como 'Oh, ¿pero os vais a atar al juego original?' Teníamos mucha libertad creativa y fue muy fácil sentir que trabajáramos en lo que trabajáramos, era algo nuestro.

JESSICA: Era también una buena forma de no repetirnos y hacer otro *Dear Esther*, sentimos que hemos dicho todo lo que de verdad queríamos con él.

LAS RELACIONES DE TRABAJO DENTRO DEL ESTUDIO...

JESSICA: La música que escribí para los dos últimos niveles de *Pigs* estaban directamente inspirados en los bocetos de Sindre. Estaba inspiradísima. Fue increíble conseguir tal estado... te apoyas en los demás y los demás en ti, es genial. No podría sentarme sin más y escribir música, lo hago porque he leído el trabajo de Dan para ese nivel en concreto.

SINDRE: Exacto. Esos niveles surgen de la atmósfera que sentí se creaba al leer el trabajo de Dan. Es una experiencia que encuentro muy particular, pero también muy inspiradora.

DAN: En mi cabeza, cuando empecé a escribir, había niveles exteriores que formaban un campo de antenas. Lo bueno de la escritura conceptual es que no dices 'Esto es una habitación, es grande' sino que escribes 'Este es el sentimiento que busco, esta es la emoción que quiero'. Dejar eso a alguien y que te regrese como algo completamente diferente, que clave hacia dónde te dirigías en términos de experiencia para el jugador pero que sea un concepto muy diferente al que pensabas, eso es enriquecedor.

SINDRE: Uno de los contrastes que recibes en una compañía como la nuestra al compararla con una grande es que los artistas, los guionistas, los diseñadores, cada uno está por su lado y todo está realmente segmentado. Aquí afrontas directamente todo con todos y recibes inspiración de otras disciplinas con las que normalmente no te encuentras. Es algo que ayuda muchísimo.

ANDREW: Pese a vivir cada uno en una ciudad, estamos muy unidos como un todo, como estudio.

TRABAJANDO CON FRICTIONAL GAMES EN AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS...

DAN: Todo sucede de forma natural, de verdad. Al principio iba a ser un DLC llamado *Justine*. Empezamos a trabajar en él y tiró mucho para delante, con cientos de mapas diseñados. Se lo llevamos a Frictional, le mostramos nuestro arte conceptual y les contamos la historia y les dijimos: 'Es imposible que hagamos esto en el tiempo que nos pedís. Podemos contar otra historia o podemos hacer *esto*' Y este es el motivo por el que hemos tardado más.

JESSICA: El primer tuit que leímos una vez se hizo público el anuncio fue 'Si la jodéis con esto, os cortaré el cuello a vosotros y a vuestras familias'.

DAN: Y lo escribió Jens [Nilsson – cofundador de Frictional Games] [Risas]. Nunca hemos trabajado para una compañía editora, fue algo extraño a medio camino entre entender la relación con la compañía y por qué da tanto miedo hacer estas cosas. Me aterra

CONOCE THE CHINESE ROOM...


DAN PINCHBACK:
DIRECTOR CREATIVO


JESSICA CURRY:
CODIRECTORA Y COMPOSITORA


ANDREW CRAWSHAW:
JEFE DE DISEÑO


BRADY JONES:
DISEÑO DE ESCENARIOS


STUART YARHAM:
PROGRAMADOR JEFE


SINDRE GRØNVOLL:
JEFE DE ARTE



todavía, quiero decir, esto es *Amnesia* - son unos zapatos realmente grandes, es su bebé. Esto no es THQ diciendo 'Esta es nuestra franquicia, cogedla y dadnos pasta'. Esto es su creación y han puesto mucha confianza en nosotros al cedérnosla.

JESSICA: No teníamos expectativas con *Esther* - eso era lo fantástico del tema. No pensábamos que nadie fuera a comprarlo siquiera.

DAN: Las 20,000 copias eran nuestro objetivo. Echando la vista atrás, era algo ambicioso para un juego indie. Solo ahora nos damos cuenta del fenómeno que fue el juego. Vendió más de 100,000, una cantidad absurda para un juego independiente.

JESSICA: Venías de las artes en directo en las que un grupo de cuatro instrumentistas se sentirían realizadas si cuatro personas se dieran la vuelta para mirarles.

DAN: Las únicas personas en la habitación en un evento de ese tipo son los que están tocando y los otros que tocan después. Y quizá un hombre de la limpieza que tiene que empezar su turno. Aún estamos sorprendidos con el éxito [de *Dear Esther*].

SOBRE SU PÚBLICO...

JESSICA: Aún hoy recibo como cinco mails diarios sobre la música y por ellos hacemos estas cosas. La gente piensa que un segmento de su audiencia es estúpida y agresiva, que son jóvenes, adolescentes sin capacidad intelectual alguna. Sin embargo, luego te llegan estos mails a diario de chavales que te cuentan lo mucho que les ha tocado una delicada pieza de música de cámara que has hecho para el juego. Lo considero algo extraordinario y que demuestra lo mucho que se subestima a nuestros usuarios. Sus mails me han ayudado en mi tarea haciendo juegos.

DAN: Nunca pensamos en que no se entendería el juego. Y esa es la verdad de los mejores juegos, los entiendes sin que te hablen como a un tonto.

JESSICA: No tienes que entender todo necesariamente para disfrutar de la experiencia, esto es así. Puede que no entiendas una referencia o una imagen, pero no importa en tanto que estés involucrándote en la experiencia general. Atontar los juegos es algo que me enfurece muchísimo.

BRADY: Siempre me acuerdo de *Dark Souls* con este tema, estoy obsesionado con él.

DAN: Casi tiro la Xbox por la ventana cuando me puse a jugar a *Fable 3*. Me gustan como saga, pero allí estaba, una hora y media de juego después, maldiciendo que aún estuviera dentro de un tutorial y sin jugar de verdad. No soporto los juegos que no te dejan jugar porque están ocupados tomándote por gilipollas. No confían en ti. Tengo 40 años, he jugado videojuegos durante 33, no necesito que me digan cómo hacerlo. Es raro porque todos los desarrolladores piensan igual y en años las cosas no parecen haber cambiado nada, ¿como puede esto ser un problema aún? Juegos como *Journey* volaron esto por los aires y eso es muy importante. Cuenta muchas cosas a la vez, y una de ellas es que algo así es un riesgo asumible.

STUART YARHAM (*jefe de programación*): Estuve a tento a *Journey* desde la primera imagen que se mostró. En cuanto la vi supe que quería explorar ese mundo. Su estética me atrajo desde el principio.

LA NUEVA GENERACIÓN Y LOS JUEGOS INDEPENDIENTES...

DAN: Encuentro sorprendente lo mal que se han llevado las cosas. Nunca he visto un lanzamiento de consolas donde cada una estuviese tan polarizada. Es extraordinario.

JESSICA: Me sentí bastante incómoda con la reacción en Twitter. No me gustó ninguna de las dos consolas en el E3. Parecía todo de patio de colegio, como si fueran niños y Twitter parecía una masa enfurecida de gente.

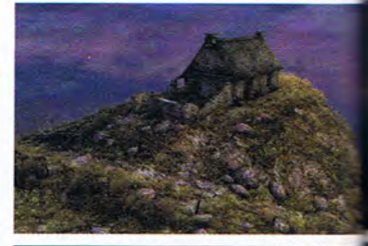
ANDREW: Puede que lo fuera, pero se lo merecían. Hace una generación, el desarrollo indie no hubiera marcado ningún aspecto de la agenda, pero ahora su voz está siendo escuchada por todos.

DAN: Como muchos otros estudios pequeños, esto estableció una agenda para todas nuestras decisiones (esta entrevista la hicimos antes de los cambios de política de Microsoft). Si tuviéramos que elegir una consola, sería PS4. Microsoft trató a los indies mal en XBLA y muchos dejaron de trabajar para ellos. Es una de las razones por las que la plataforma ha sido superada por la PSN Store. Trataron mal a quienes hacían sus

AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS

La secuela del aterrador *Amnesia: The Dark Descent* de Frictional Games está acabada en lo que toca a The Chinese Room, solo queda que el estudio original lo retoque. Es una secuela indirecta, ambientada en un Londres victoriano en 1899, aunque tiene mucho que ver con el mito del original. universe. Se ha retrasado porque en principio iba a ser un DLC, pero ahora es algo mucho más grande. El juego verá la luz este mismo mes de agosto.

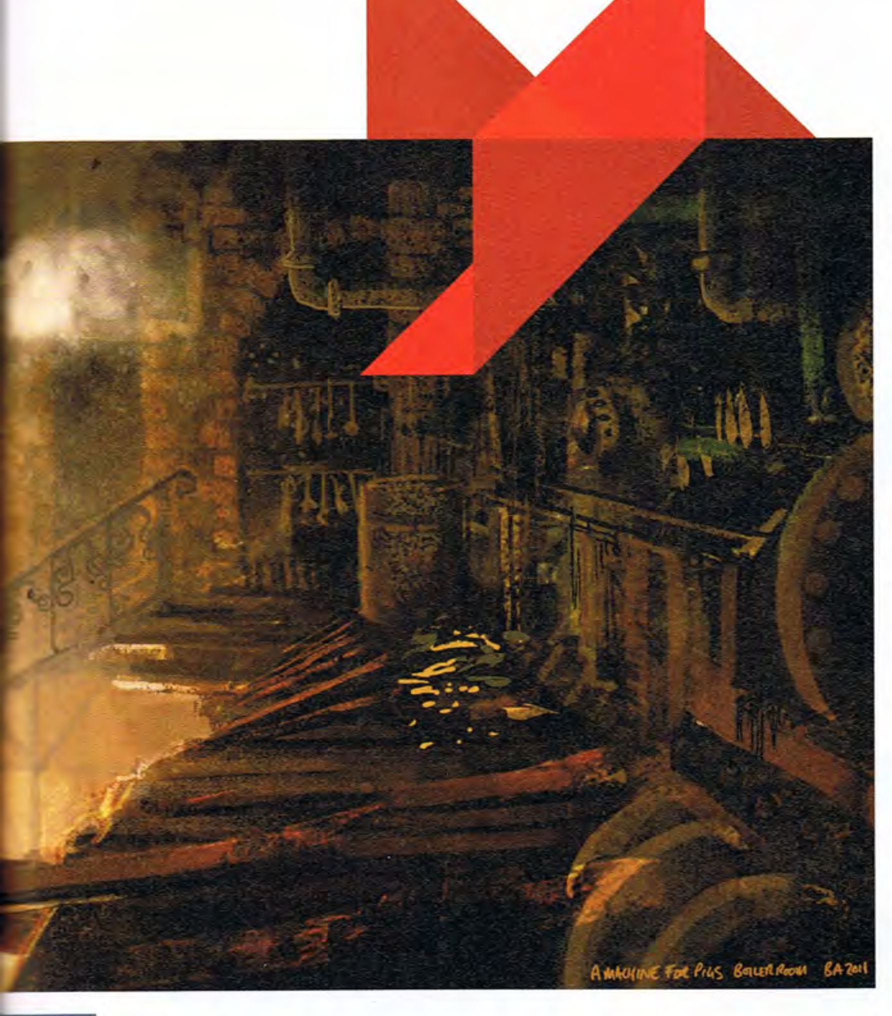
> "Creo que Super Hexagon y Dear Esther se parecen mucho. Ambros tratan sobre cuántos elementos puedes quitarle a tu creación sin que deje de ser un juego" Andrew Crawshaw, Diseñador Jefe







El proyecto sin nombre del estudio que saldrá en 2015 se confirmó en una oferta de trabajo.



productos, y si haces eso, la gente dejará de trabajar para ti y de hacer juegos. No es algo del todo malo, es simple democratización del sistema y Sony ha sido inteligente y ha sabido escuchar a la gente que forma parte de él.

LOS TEMAS QUE INTERESAN A THE CHINESE ROOM…

JESSICA: Esto suena muy pretencioso, pero el tema es lo que significa ser humano. Para mi, toda mi música hecha en estos años gira en torno a historias de personas, todas nacidas de la experiencia humana.

DAN: Es ese elemento emocional, es la creación de algo que te absorba, que tenga una atmósfera y que te emocione. La música de Jess de antes que nos conociéramos es puramente emocional y muchas veces va al corazón directa. Muchas veces comparamos los juegos con el cine en tanto que son experiencias muy completas. Como escritor, no siempre estás 100% al mando de la historia. Es como una polilla dando golpes alrededor de una bombilla que está en tu cabeza y al final consigue algo. Con *Pigs*, estaba políticamente exaltado, muy enfadado con cómo se estaba comportando el gobierno y eso se vio reflejado de algún modo en el juego. Es el núcleo de *Pigs*: una ciudad neovictoriana donde los ricos trataban al resto como productos, como ganado. A diario me decía a mi mismo 'los políticos nos están tratando como cerdos' y ¡bang!: ahí está parte del juego.

JESSICA: Sí, hay muchas capas a descubrir, muchas cosas debajo de la superficie. Nos encanta conseguir eso con los videojuegos.

DAN: Sí, los juegos siempre han sido tradicionalmente vistos como algo simple. Creo que es interesante cómo juegos como *BioShock Infinite* que buscan llevar al jugador hasta el fondo de "la madriguera del conejo" son simplemente geniales y necesarios. Y no son fáciles. Van a más y a más y se complican mucho. Si optas por hacer un juego y tu objetivo principal es hacerlo interesante, entonces va a ser un juego complejo por narices. Aunque luego tienes a personas como Terry Cavanagh que provoca una experiencia compleja a través de lo sencillo.

ANDREW: Creo que *Super Hexagon* y *Dear Esther* se parecen mucho. Ambos tratan sobre cuántos elementos puedes depurar de tu creación sin que el resultado final deje de ser un juego.



EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

Everybody's Gone To The Rapture es una secuela espiritual de *Dear Esther*, con más elementos de interacción que el previo. No se ha dicho mucho sobre él, pero el estudio lo anunció poco después del lanzamiento de *Esther* y se sabe que girará en torno a seis personajes con historias cruzadas. Si este es o no el proyecto que tienen anunciado para 2015 está todavía por ver.

NARRATIVA AMBIENTAL…

DAN: Si tienes un libro, ya tienes un vehículo perfecto para una historia. Si tienes una ópera, tienes dos formas de contarla. Si tienes un juego, tienes un montón de maneras de hacer llegar una historia al jugador, y si no intentas contar la mejor historia posible a través de todos los mecanismos, ni te molestes. Para mi es interesante cómo un juego evoluciona más allá del momento de acción, cuando todos los elementos en pantalla sirven para un propósito. Poner un objeto en el escenario, algo tan simple como poner una vasija al lado izquierdo o al lado de derecho de una mesa con un mantel podría cambiar algo importante en la interpretación que hacemos de la historia o del momento. Es algo intrínsecamente fascinante y creo que siempre hay que buscar este tipo de cosas.

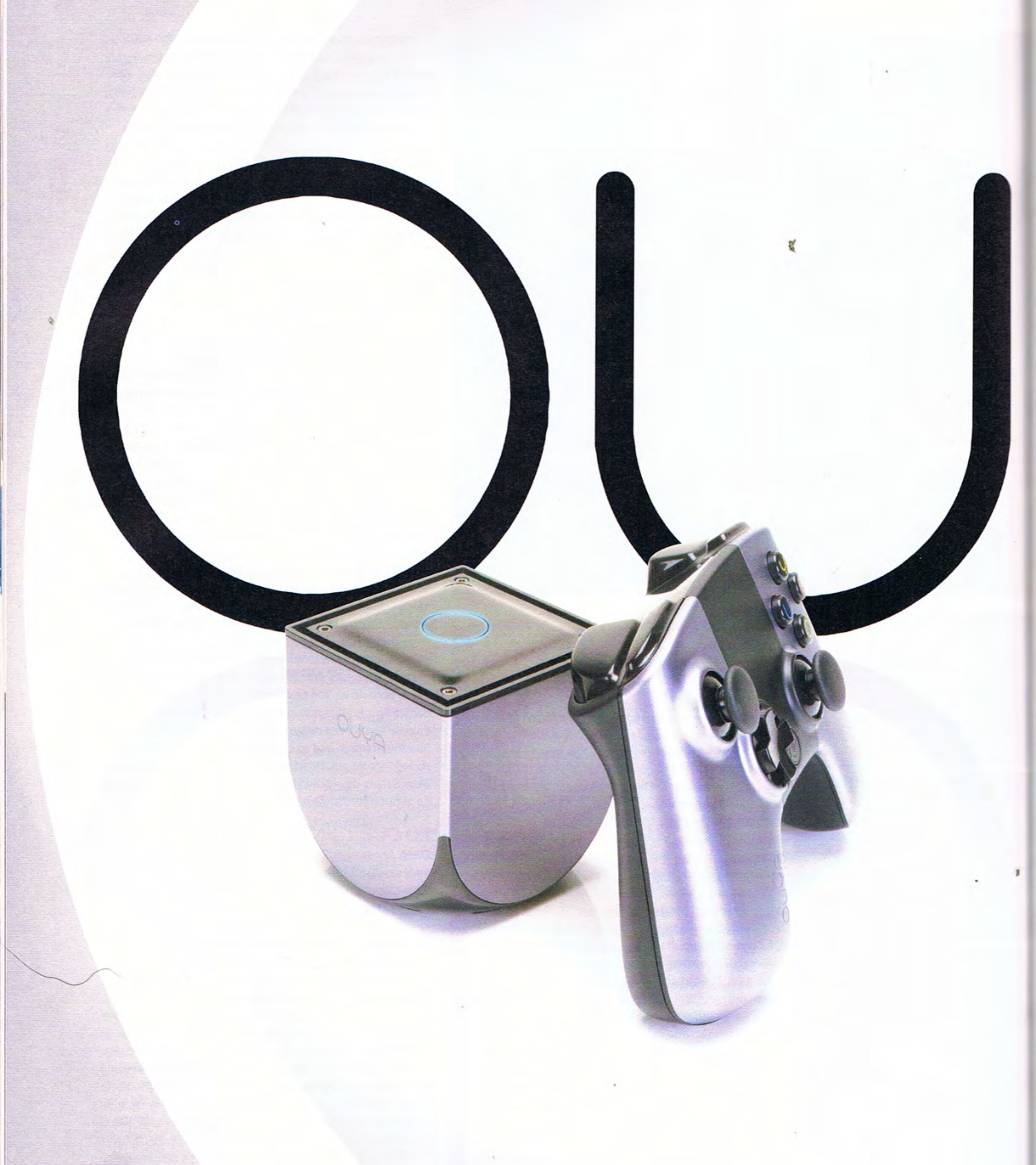
SINDRE: En nuestro nuevo juego, ese que no tiene nombre y que se lanza en 2015, el entorno juega un papel mucho más importante en términos de dirigir la historia, las emociones y la atmósfera del juego. En uno de esos áreas donde hay espacio para experimentar. Me resulta difícil hablar del tema sin desvelar nada en concreto…

DAN: Si puedes enseñar algo, debes enseñarlo, no debes ponerlo en voz en off, no tienes que describirlo ni hablar de ello. Y la música funciona para modificar el flujo de emociones de una escena. El juego debería poder funcionar con lo que se enseña en él y con lo que suena en todo momento. Podría escuchar la banda sonora de *Dear Esther* de seguido y aún me sugeriría una historia de algún tipo. Así de buena me parece.

LO QUE TIENEN POR DELANTE…

DAN: Ahora mismo estamos haciendo un juego y no podemos hablar mucho de él, pero es muy importante. Creo que es uno de nuestros mayores retos, como estudio, porque somos muy cuidadosos a la hora de crecer. Jess y yo compartimos la idea de que somos tan buenos como lo es el equipo que nos rodea. Así que prefiero tener una compañía pequeña pero estable y consistente en el tiempo que trabaja durante largos períodos de tiempo, que confía en sí mismo y que hace juegos que le gustan. Si empezamos a hacer un juego que no nos gusta, habremos fracasado.

JESSICA: Mi prioridad es proteger lo que Dan y yo hacemos bien. Necesitamos proteger nuestros puestos para seguir creciendo. Lo que hace de The Chinese Room bueno es lo creativo: escribir desde el corazón y hacer música esencial. Ahora mismo, conseguir tiempo para seguir haciendo lo que nos gusta es todo un reto. Además, que una compositora y un escritor encabecen un estudio es bastante inusual.

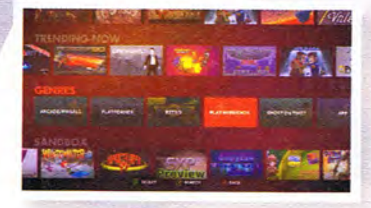

OU
OUYA



VEREDICTO

Cuando Ouya fue anunciada en 2012, prometía una nueva y excitante era para una industria que, en muchos sentidos, estaba estancada. La consola de 99 dólares nos ha llegado, y la sometemos a un test a fondo para averiguar si es tan revolucionaria como prometía

Hace apenas un año, Ouya lanzó su Kickstarter. Prometía algo tan espectacular y revolucionario que superó su financiación mínima en tiempo récord. Un logro impresionante, mucho más si consideramos que sus creadores pedían algo menos de un millón de dólares para poner en marcha su ambicioso proyecto. A diferencia de otros proyectos de Kickstarter, Ouya no se apoyaba en vídeos simpáticos o apelaba a la nostalgia de los jugadores para conseguir sus objetivos. Simplemente, mostraba una gran idea y la respaldaba con un intrigante prototipo y unos cantos datos fríos, puros y duros. La premisa era puro misterio, y ocho horas después de que Ouya Inc. posteara su vídeo en Kickstarter, había conseguido su objetivo, siendo el primer proyecto financiado por Crowdfunding que había superado la barrera del millón de dólares. Muchos apuntaron que la consola era un sueño demasiado bonito como para ser verdad, otros sugirieron que no se trataba más que de una estafa, y que de la consola nunca más sabríamos. Pero conforme los meses fueron pasando, fue siendo más y más obvio que Ouya era una realidad, y no pasaba ni un día sin que algún estudio o diseñador declarara que apoyaría el proyecto con algún juego. Square, Namco Bandai y Sega son solo algunas de las compañías Triple-A que lo hacen. Y luego está, por supuesto, la muchachada indie. »





Así que aquí estamos, un año después y con Ouya ya convertida en una realidad. Y lo primero que nos ha sorprendido del producto final no es lo vasto que es su catálogo de juegos, sino lo condenadamente pequeño que es el bicho. Muchos de vosotros habréis visto vídeos y sabéis qué esperar, pero aún es una sensación rarísima el tener una consola que puedes sostener en la palma de la mano. La PC Engine de NEC puede que siga siendo la consola doméstica minúscula más estética de la historia, pero Ouya se lleva un dignísimo segundo puesto, con ese acabado de metal pulido tan estiloso. Y aunque la consola es ligera de peso, dentro aloja un poder considerable, con un procesador NVIDIA Tegra 3, 1 GB de RAM y 8 GB de disco duro (aunque 2,5 de ellos se emplean para el sistema operativo). Tiene salida HDMI, capacidad para resolución 1080P, puerto Ethernet, salidas micro-USB y USB 2.0. Además funciona con una versión modificada de Android 4.1, así que al menos sobre el papel, tiene mucho que ofrecer...

O El port de *Final Fantasy III* de Square es ciertamente impresionante, pero es muy caro y ya está disponible en muchos otros sistemas.

> “Uno de los aspectos más atractivos de Ouya es la gran cantidad de juegos que hay disponibles para ella”

La Ouya tiene una pinta impresionante, pero las rebajas llegan nada más agarrar el controlador. Brevemente: tiene un aspecto cutre, muy de plástico, como esos mandos de consola no oficiales. Se siente con el peso suficiente gracias a que las baterías están distribuidas a ambos lados del pad, pero tiene muchas otras carencias que evidencian por qué es una consola tan barata. Lo primero son las propias baterías. Como Ouya viene acompañada de unas instrucciones de instalación reducidas a la mínima expresión, no está del todo claro cómo hay que levantar las tapas laterales bajo las que van las baterías. Incluso después de hacerlo, los cuatro botones frontales principales se te quedarán atascados. Los superiores y los mencionados frontales se sienten suaves, pero los gatillos son quizás demasiado blandos. También hay un *touchpad*, pero es lento y poco práctico. Sincronizar el mando da igualmente problemas, y a veces hemos tenido que resincronizar todos los mandos después de usar otros controladores bluetooth. También es imposible encender la Ouya a través de pad. Pero el mayor problema del mando, sin duda, es su pobre capacidad de respuesta. Hemos perdido la cuenta de las veces que los juegos han dejado de funcionar o han respondido mal a nuestras órdenes debido al lag, y aunque se corrige simplemente sentándose más cerca de la Ouya, no es una solución ideal. Por suerte, los mandos sin cable de PS3 y Xbox 360 funcionan mejor, pero es una pena que el mando propio de la consola sea tan pobre, ya que es bastante cómodo de sostener y usar.

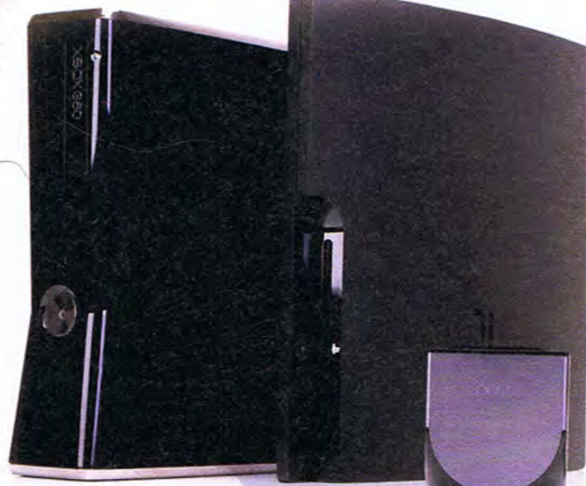
Bastante menos cómodo es el hecho de que no puedas usar tu Ouya a no ser que introduzcas tu número de tarjeta de crédito nada más arrancar la máquina. Es una desagradable e impactante forma de presentarse al comprador, particularmente cuando Ouya ha pasado por grandes penurias para conseguir que puedas descargar y probar cada juego de su catálogo de forma gratuita, y no hay duda de que echará atrás a muchos jugadores. No hemos tenido suerte intentando contactar con Ouya para que nos explique esta decisión, pero Chad Makings, representante oficial de la compañía, dejó esta explicación en los foros oficiales: "Pedir los datos bancarios al principio es para hacer el proceso posterior lo más sencillo posible. Una vez hayas completado este paso, no tendrás que repetirlo nunca (a no ser que cambies tus preferencias de pago o de tarjeta de crédito). De este modo, estando en el juego, puedes comprar sin interrupciones y proseguir con la partida. No queremos que haya interrupciones porque tienes que buscar la cartera, meter los datos, etc." Suena raro, en cualquier caso, y con toda seguridad pondrá la mosca detrás de la oreja de muchos consumidores. La presencia de esta petición de datos en el menú de arranque de la consola es el auténtico problema aquí: cuando enchufas por primera vez tu 360 nadie te obliga a entrar en Live de inmediato y gastar dinero. Una vez completas este menú inicial en Ouya, se presentan cuatro sencillas categorías: Play para jugar, Discover, donde descargas juegos y apps, Make para subir juegos o usar el navegador o cualquier app adicional que hayas instalado, y Manage para la configuración de la consola.

Uno de los aspectos más atractivos de Ouya, incluso en un momento tan temprano de su carrera, es la impresionante cantidad de juegos disponibles para ella. En el momento de escribir estas líneas había 243 juegos y aplicaciones »

O Ouya carece de grandes exclusivas. Hay juegos estupendos, como *Super Crate Box*, pero están también en otras plataformas.



O Aún así, hay muchos y muy diferentes géneros disponibles para Ouya.





LOS CREADORES

HENRIGUE OLIFIERS

Fundador y CEO de Boassa Studios



EN OUYA: DEEP DUNGEONS OF DOOM

¿Qué tal está siendo trabajar con Ouya?

En términos de tecnología, se parece mucho a otros dispositivos Android para los que programamos. Es decir, que casi no requiere código específico para la consola. A la hora de distribuir los juegos, el sistema de Ouya está algo verde, pero bien estructurado. Es muy sencillo crear actualizaciones y enviarlas, administrar las compras y cosas así. Puede sonar sencillo, pero muchas tiendas digitales hacen mal toda esta parte, y convierten la venta y envío de los juegos en un dolor. Ouya ha conseguido que sea fácil lanzar un juego en su plataforma. Supongo que la sección Discover está aún sujeta a cambios, porque hay ideas muy buenas, pero aún no está depurada del todo.

¿Qué crees que debe mejorar Ouya para ser más comercial?

Básicamente, veo tres áreas. La primera es el marketing: buena parte del éxito sale de que los clientes potenciales se enteren de tu existencia. La segunda es la ayuda al descubrimiento de juegos, con cosas como la mejora de la categoría Discover, que ahora da la (falsa) impresión de que hay pocos juegos disponibles. Y la tercera es la penetración en tiendas físicas. Aunque de momento no están haciendo mal trabajo, tienen que seguir con ello y llegar cada vez a más puntos de venta.

> "Su punto más fuerte es su simplicidad y su sistema abierto"

ERIC FROEMLING

Creador de Bombsquad



EN OUYA: BOMBSQUAD

¿Qué apoyo te ha dado el equipo de Ouya mientras hacías Bombsquad?

Han prestado bastante ayuda, por ejemplo, dejándome hardware para que lo testeara. Hubo un momento en el que señalé unos cuantos problemas con los primeros mandos, y uno de sus ingenieros se pasó por mi apartamento en San Francisco para dejarme controladores nuevos con nuevo firmware para que los probara.

¿Cuáles son las debilidades y puntos fuertes de Ouya?

Su punto más fuerte es su simplicidad y su sistema abierto. Me gusta que sea tan fácil coger a un amigo y jugar de inmediato a títulos sencillos como *Get On Top* o *No Brakes Valet*. Creo que su mayor debilidad ahora mismo es un hardware relativamente flojo, aunque no creo que sea un problema mientras los juegos tengan en cuenta las limitaciones (renderizando a 720p en vez de a 1080p cuando se pueda, etc).

¿Qué crees que debe mejorar Ouya para ser más comercial?

Creo que necesitan más juegos de calidad, y mejorar algunos problemas con el hardware y el software. Parece que Ouya quiere conseguir lo primero con su nuevo Kickstarter, y con suerte serán lo suficientemente cabezones y persistentes como para mejorar lo segundo: tienen mucho que hacer con los problemas del mando inalámbrico o mejorar el uso de la interfaz, por ejemplo.

CHRISS PRUETT

Fundador y CEO de Robot Invader



EN OUYA: WIND-UP KNIGHT

¿Qué tal está siendo trabajar en Ouya?

Es una máquina realmente interesante, y muy sencilla de manejar. Si trabajas con Unity, es tan simple como exportar para Android. Su principal ventaja es el modelo de publicación abierta. Puedes tener tu juego en la tienda escasos minutos después de subirlo, supone un cambio muy serio con respecto a las consolas tradicionales. Es perfecto para que los indies testeen sus juegos antes de proyectos más ambiciosos.

¿Cuáles son las debilidades y puntos fuertes de Ouya?

Aunque la facilidad para publicar es sin duda su gran fuerza, las dificultades para descubrir títulos puede ser un problema. Ouya usa un dashboard similar a Live Arcade, que es terrible a estas alturas. Tiene que evolucionar hacia algo más customizado para cada usuario, basado en los juegos que probáis tú y tus amigos. Conforme más juegos lleguen a la plataforma, o este tema mejora o acabará con la consola.

¿Problemas como el lag son frustrantes desde el punto de vista del desarrollador?

Creo que esa es una de las cosas derivadas de que Ouya saliera al mercado a la impresionante velocidad con la que lo hizo. Yo creo que es un bug que puede y debe ser solucionado en breve: si Ouya funciona sin lag con un PC y viceversa, suena a problema de software solucionable. Cruzo los dedos, ahora es el turno de Ouya de mejorar este tipo de cosas.

JAMIE WOODHOUSE

Fundador de Mr Qwak



EN OUYA: RETRO RACING

¿Qué tal está siendo trabajar en Ouya?

Lo disfruto mucho. Esencialmente, lo trato como cualquier otro dispositivo Android, ya que el entorno de desarrollo es el mismo (Java y el NDK de Android si usas C++). Solo tienes que asegurarte de que la interfaz de tu juego es navegable con los pads, y que funciona con la interfaz de programación de aplicaciones de Ouya (todos los juegos deben poder probarse gratuitamente, así que necesitas una app de venta para monetizar el juego).

¿A qué tipo de consumidores crees que les gustará Ouya?

Creo que es bastante apropiada para el juego en grupo, con amigos, y los títulos multijugador están funcionando muy bien (me están llegando muchas peticiones para que incorpore cuatro jugadores en *Retro Racing*). Supongo que puede interesar a jugadores de títulos indies que no están extremadamente depurados, pero que son jugables y con un multi divertido. Además, es una opción más barata, tanto la propia consola como los juegos.

¿Crees que los problemas de muchos juegos se debe a la optimización, o que a la propia Ouya le falta potencia?

Eso es cosa de cada desarrollador. Creo que el hardware es potente, corre *Retro Racing* a unos 60 frames por segundo bastante estables, y algunos otros juegos en 2D que he probado van suaves y sin problemas. Supongo que ayuda si están programados en C++ y con OpenGL, mejor que con Java y usando Canvas para los gráficos.

CREANDO ESCUELA

Los juegos de Ouya que tienes que probar



Desarrollo: mattmakesgames Precio $14.99

TOWERFALL

SI HAY un juego de Ouya al que todos los demás miran con envidia, es esta pequeña maravilla de Matt Thorson. *Towerfall* funciona porque se aprovecha de los puntos fuertes de Ouya. Y además, es un multijugador estupendo, rebosante de acción sin pausa. Hasta cuatro jugadores se enfrentan en distintos escenarios con el empleo preciso de flechas y cabezazos. Algo caro, pero vale la pena.

NO BREAKS VALET

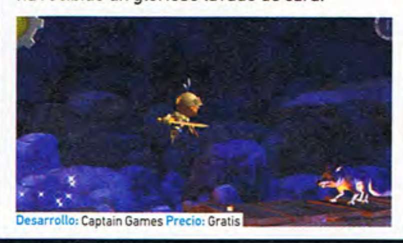
SI DEJAS atrás unos gráficos increíblemente crudos, descubrirás una obra maestra de la diversión descerebrada. Tienes un parking vacío y un montón de coches que llegan por un par de entradas. Tu tarea es guiarlos y que queden lo mejor aparcados posible. No hace falta decir que conforme el parking se va llenando de coches la cosa se vuelve más caótica.



Desarrollo: Captain Games Precio: Gratis

WIND-UP KNIGHT

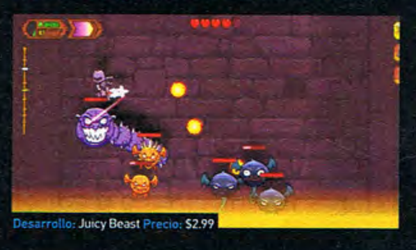
EL ÉXITO de Robot Invader llega a Ouya, y funciona estupendamente en pantalla grande. Es una variante del popular juego de carreras infinitas, donde tienes que pulsar múltiples teclas para mantener en constante movimiento a tu caballero medieval, saltando, atravesando y rodando para llegar a la meta de cada diabólico nivel. Gráficamente también ha recibido un glorioso lavado de cara.



Desarrollo: Captain Games Precio: Gratis

KNIGHTMARE TOWER

EN ESTA encantadora variación de *Doodle Jump* catapultas a un caballero andante por una torre / cohete. Se mantiene en el aire partiendo en dos a diversos monstruos con su espada, lo que multiplica los combos y permite no caer al vacío. Hay un impresionante equilibrio entre los power-ups que vas encontrando y los que comprar, pero lo que realmente engancha es su adictivo desarrollo.



Desarrollo: Juicy Beast Precio: $2.99

RETRO RACING

JAMIE WOODHOUSE no es un recién llegado a los juegos de carreras cenitales, ya que es el autor de los títulos de Amiga *Nitro* y *ATR: All Terrain Racing*. *Retro Racer* es una especie de sucesor espiritual de aquellos, con controles extremadamente precisos, pistas muy bien diseñadas y una estupenda selección de power-ups para tunear el vehículo. Un juego de conducción muy recomendable.





Desarrollo: Mr Qwak Precio: $4.99

DEEP DUNGEONS OF DOOM



Desarrollo: Bossa Studios Precio: Compras en el juego

EXCELENTE ROGUELIKE donde te abres paso a mandobles por mazmorras cada vez más peligrosas. Aunque tu personaje solo puede bloquear, atacar o usar objetos para defenderse, el sistema de combate es sorprendentemente flexible gracias a que cada enemigo tiene sus propios ataques. Hay tres clases para elegir, numerosas mejoras para desbloquear y abundantes items mágicos a tu disposición.

BOMBSQUAD



Desarrollo: Eric Froemling Precio: $4.95

LOS JUEGOS con multi son una de las mejores bazas de Ouya, y *Bombsquad* lo demuestra de forma espléndida. Los jugadores se pueden conectar de múltiples maneras, desde dispositivos iOS y Android a mandos de 360, hasta llegar a ocho jugadores. Los mapas están muy bien diseñados y dan pie a enfrentamientos enriquecidos por una gran cantidad de modos, que conservan la acción fresca y sorprendente. Tiene una buena IA para jugar contra la consola, pero su grandeza está en los oponentes humanos.

MONOCLE MAN

Desarrollo: Summer Door Games/ Cogswell Game Development Club Precio: Gratis

ENCANTADOR PUZZLE de plataformas donde tienes que escapar de un reloj de arena y escalar por una cada vez más grande montaña de arena. Usa bloques y otros objetos para escapar y llegar a la cima del reloj lo más rápido posible y así ser catapultado al siguiente nivel. Los niveles comienzan siendo relativamente simples, pero acabarán dándote dolores de cabeza por su sadismo y complejidad.

POLARITY

Desarrollo: Bluebutton Games Precio: $4.99

OTRA EXCLUSIVA de Ouya, y otra juego que demuestra el potencial de la consola. *Polarity* es una versión de bajo presupuesto de *Portal*, pero no dejes que eso te lleve a conclusiones erróneas. Aunque no puede competir con los medios de Valve, y carece de la diversidad de mecánicas que propicia la pistola de portales, está lleno de inteligentes puzles que se resuelven con cambios de polaridad e interactuando con el escenario. *Polarity* es un excelente juego 3D que combina sin esfuerzo acción plataformera y puzles de línea dura.

EVAC



Desarrollo: Hexage Precio: $1.99

IMAGINA *PAC-MAN* cruzado con *Metal Gear Solid* y sumergido en una paleta de luces de neón, y te harás una idea aproximada de qué esperar de este divertido juego de laberintos. Además de coleccionar píldoras y esquivar monstruos, puedes encerrar a los enemigos, mover cajas para abrir nuevas áreas del laberinto e incluso esconderte en áreas especiales como en un juego de sigilo. Una buena actualización de una mecánica clásica.



Algunos títulos en 3D renquean cuando suceden demasiadas cosas a la vez.



Aunque es posible hacer stream con juegos de PC, el lag es considerable.



descargables, una cantidad espectacular para cualquier sistema, pero mucho más si, como éste, solo lleva unas semanas en el mercado. Prácticamente todos los géneros están representados en su catálogo, y si te gusta un determinado tipo de juego, hay muchas posibilidades de que exista un título de Ouya que encaje con tus necesidades, sea de conducción, puzzle o un *endless runner*. Desafortunadamente, aunque hay mucho donde elegir, encontrar el juego que quieres puede ser una tarea ardua debido a la carencia de un sistema decente de búsqueda. Cuando entras en la categoría Discover, verás apartados llenos de juegos. Pero a una lenta actualización se suma que la mayoría de las categorías tienen muchos títulos que coinciden, al estilo de lo que pasa con Netflix y otros sistemas de alquiler virtual de películas.

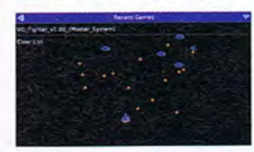
El proceso que siguen los juegos al entrar en este mercado de compra es, inicialmente, permanecer en un área llamada Sandbox, donde los juegos reciben votos para pasar a las distintas categorías. Es un toque interesante, que conserva el espíritu comunitario que siempre ha caracterizado a Ouya, pero sin duda será frustrante para aquellos autores atascados en esta tierra de nadie.

> "Es una beta que quizás ha visto la luz demasiado temprano"

Dejando a un lado la diversidad de los juegos para la consola, el aspecto más interesante de Ouya es también el que resulta más controvertido: su naturaleza abierta, que permite a los usuarios que hagan cosas con ella que no pueden hacer con el resto de las consolas. La emulación y la creación y subida paralela de apps son las dos más importantes, pero esto último es una posibilidad que aún tiene mucho que madurar. Muchos juegos y apps no están optimizados para Ouya, con lo que algunos funcionan a duras penas o directamente no lo hacen. Por supuesto, la naturaleza hackeable de la consola hace que para muchos usuarios esa cuestión no tenga importancia, ya que la experimentación es parte del proceso, pero para el jugador medio puede llegar a ser un obstáculo. Al menos la opción está ahí para los más atrevidos, y es algo que nos obliga a permanecer atentos al futuro de Ouya, sobre todo al probar sistemas de *streaming* como Plex y Kainy que, a pesar de sus muy variables resultados, consiguen funcionar con música, películas y juegos de PC. En su estado actual, Ouya es una extraña curiosidad y una rareza, pero es una a la que, sin duda, merece seguir la pista detenidamente.

Nación emulación

Un aspecto donde Ouya triunfa, sin duda, es en la emulación. Debido a la delicada situación legal de la ROMS, son apps que están en un área algo gris en cuanto a su legitimidad, pero no hay duda de que los emuladores programados hasta ahora para la consola son estupendos, con todo tipo de opciones de configuración y muy bien optimizados, a pesar de que a sistemas como N64 o Playstation aún les falte un hervor. Los emuladores disponibles son ports de programas previos para Android, y cubren todo tipo de sistemas, desde computadores de 8 bits como Commodore 64 a portátiles recientes como Nintendo DS. Muchos de los emus tienen webs con enlaces a ROMs legítimas y caseras, pero siempre queda la duda de lo que pasará cuando Nintendo, Sega, Sony o cualquier otro propietario de los juegos comerciales que corresponden a las ROMs que se pueden conseguir fácilmente por Internet soliciten a Ouya, porque lo harán, que retire los emuladores de su tienda de apps.



LOS EMULADORES DISPONIBLES Y LOS SISTEMAS QUE EMULAN

- 2600.emu/Atari 2600
- C64.emu/Commodore 64
- Emuya/NES
- FPse/PlayStation
- GBA.emu/Game Boy Advance
- GBC.emu/Game Boy Color
- MD.emu/Mega Drive
- MSX.emu/MSX
- nds4droid/Nintendo DS
- NEO.emu/Neo Geo AES
- NES.emu/NES
- NGP.emu/Neo Geo Pocket Color
- PCE.emu/PC Engine
- SNES9x EX Plus/Super Nintendo
- SuperGNES/Super Nintendo

VEREDICTO FINAL

Hace un año, la sensación con Ouya era de que iba a ser algo genuinamente distinto, algo que quizás revolucionaría la industria del videojuego. Aunque no tenemos ninguna duda de que Ouya es el primer paso que conducirá a algo más grande, algo que beneficiará a jugadores de todo tipo, no se puede negar que el dispositivo tiene serios problemas en su forma actual.

La belleza de un sistema como Ouya reside en que se puede adaptar y evolucionar para cubrir las necesidades de sus usuarios con sucesivas revisiones de hardware. Pero la auténtica pregunta es si el mercado recibirá el dispositivo del mismo modo que los desarrolladores. En muchos sentidos vemos a Ouya como un complemento potente para las consolas actuales, y ocupa un nicho al que, en gran parte, no prestan atención el resto de máquinas. Aunque hay muchos juegos indies en PS3 y 360 (especialmente en esta última), las raíces de Ouya y su variedad y diversidad de catálogo la convierten en un receptor más conveniente para este tipo de productos. Ouya tiene un rollo de finales de los ochenta/noventa que sus competidoras, sencillamente, no poseen, y coge el testigo de un estilo casi olvidado de divertirse: cuando jugar a videojuegos era llevar a un puñado de amigos a casa y competir contra ellos.

Aquí no estamos del todo contentos con Ouya desde el punto en que ha fallado en muchas cosas fundamentales, pero podemos ver el potencial de sus apps, y el mundo que se abre con la emulación y las aplicaciones no oficiales, que abren la puerta a un mundo de programas que nunca verían la luz en otras consolas. Es una beta lanzada demasiado pronto y que evolucionará con el mercado. Nosotros esperaremos a lanzamientos como GameStick y Shield, los siguientes contrincantes.





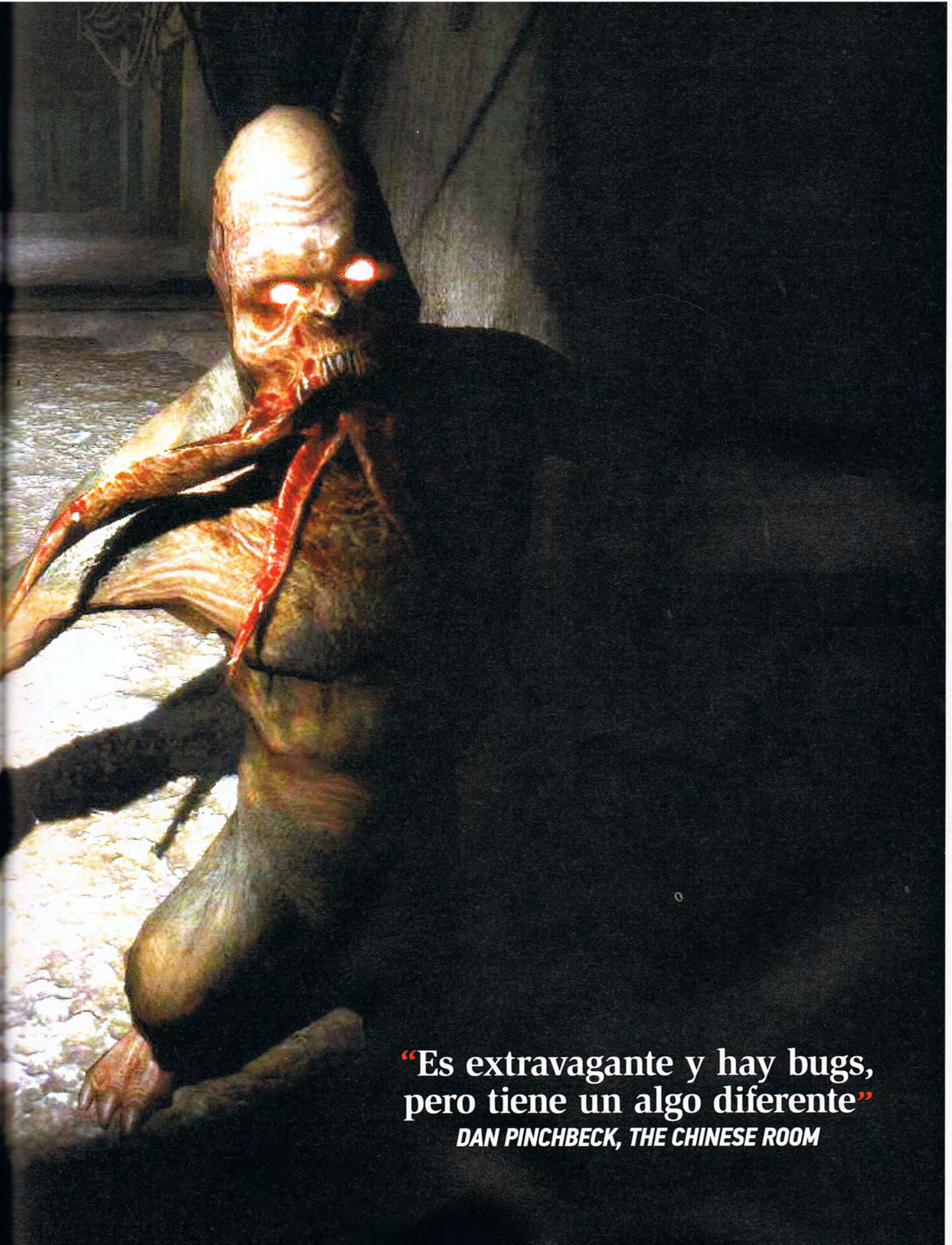


POR QUÉ ❤...

STALKER: Shadow of Chernobyl

DAN PINCHBECK- THE CHINESE ROOM

"Es un clásico que tiene tantas cosas mal hechas: tiene bugs, es excéntrico... Pero tiene un algo. Es muy difícil definir qué es lo que lo hace que estar en su mundo sea sorprendente. Es uno de los pocos juegos a los que puedo volver a jugar una y otra vez. Simplemente da mucho a que jugar, y si miras a cuánto quitaron antes de su lanzamiento, era aún más ambicioso. Nunca habrías sabido que ese estudio había hecho otros juegos antes por cómo fue su aproximación. Como alguien dijo, 'Así es cómo se hacen juegos' y ellos hicieron justo lo contrario. Y por eso es un juego tan brillante en sí mismo."



"Es extravagante y hay bugs, pero tiene un algo diferente"
DAN PINCHBECK, THE CHINESE ROOM

UBISOFT TORONTO REVIVE LA FRANQUICIA DE SIGILO COGIENDO LO MEJOR DE CADA ENTREGA

Splinter Cell Blacklist

¿Dónde encaja *Blacklist*? *Splinter Cell* lo tenía todo para ser perfectamente olvidable excepto entre un puñado de jarcoretas masoquistas: sigilo inmisericorde, controles ajustadísimos y el sello Tom Clancy para soltar un tremendo blablablá de espías y conspiraciones de Fox News. Pero claro: la luz. La bendita/maldita luz, una idea soberbia, de esas que cogen un logro tecnológico en tiempos de la primera Xbox y lo doblegan al servicio del Juego. Con mayúsculas, como si fuese un título de cuando Shiny molaba, aunque tuviese el sentido del humor de un arenque y su protagonista estuviera pensado con los ojos puestos en la película con George Clooney. *Splinter Cell* quería ser *Metal Gear* visto con ojos occidentales: una arrogancia descomunal sí, pero tosedle. Incluso hoy: tosedle.

¿Dónde encaja *Blacklist*, si *Pandora Tomorrow* parecía más un pack de expansión en forma de juego completo? Aunque tenía un multi que... Cuando salga *Arkham Origins* y se hable mucho de "multijugador asimétrico", señalaré a este título de 2004, antes de recordar el apabullante drum'n'bass deconstruido de Amon Tobin orquestando los tempos de *Chaos Theory*. El *Splinter Cell*. Un tremendo título que te aprieta la garganta con mano firme para ponerte contra la pared y darte tomatoma überninja de principio a fin. Seco, implacable, macho alfa en cuclillas por tu cama.

¿Dónde encaja *Blacklist* tras esta joya? Ubisoft capeó el cambio generacional con *Double Agent*, entrega de difícil digestión, alienante, que se las apañó a base de terrorismo y moral chunga para alejar aquel logro impensable de *Chaos Theory*: que aquello fuera cosa de masas. *Double Agent* tiene hallazgos menospreciados, y su relativo fracaso (más culpa de una narrativa nefasta que del juego en sí) cerró las puertas a cosas que hoy vemos con cuentagotas, como que te den 30 minutos para cumplir tensas misiones en un edificio sandbox, sin gafas de visión nocturna ni alta tecnología, con Fisher convertido en un tipo rapado y zarrapastroso.

¿Dónde encaja *Blacklist*, si *Conviction* contaba a puñados las buenas ideas, tantas como pasos daba en dirección contraria a la saga que le había engendrado? Textos de misión superpuestos al escenario, ejecuciones innovadoras, el pulido de uno de los mejores multijugadores de todos los tiempos (*Espías contra Mercenarios*), el juego planteado como un pre *Vanquish* de misiones cortas que repetir hasta la perfección: menos Tom Clancy (que nunca escribió una sola línea relativa a Sam Fisher) y más chachachá y mirarse de forma oportunista en *24*, que por entonces lo petaba fuerte.

Blacklist, concebido como última oportunidad/nuevo equipo (Ubisoft Toronto, con la marketeable Jade Raymond dando la cara otra vez) en tiempos de *Assassin's Creed* y las supersagas milmillonarias, como último recurso antes de que le den carpetazo, pretende ser todo *Splinter Cell*. Aspira a encarnar en un solo título una saga tan dispersa que no existe como tal desde *Chaos Theory*, cada juego de su padre y su madre, cada uno valioso en sí (y parpadead: ya sé que *Conviction* lo disfrutaron sin tapujos unas dos personas y *Double Agent* tal vez solo yo. Ya sé que ambos son, en parte, juegos fallidos e irregulares). Y con todo me refiero también a las partes multi: Ubisoft plantea un puente entre el monojugador, el cooperativo y la acción con desconocidos a través de Shadownet, un invento para ir desbloqueando y comprando cosas en cada aspecto del juego con dinero ganado cada vez que hacemos algo en sus distintos apartados.

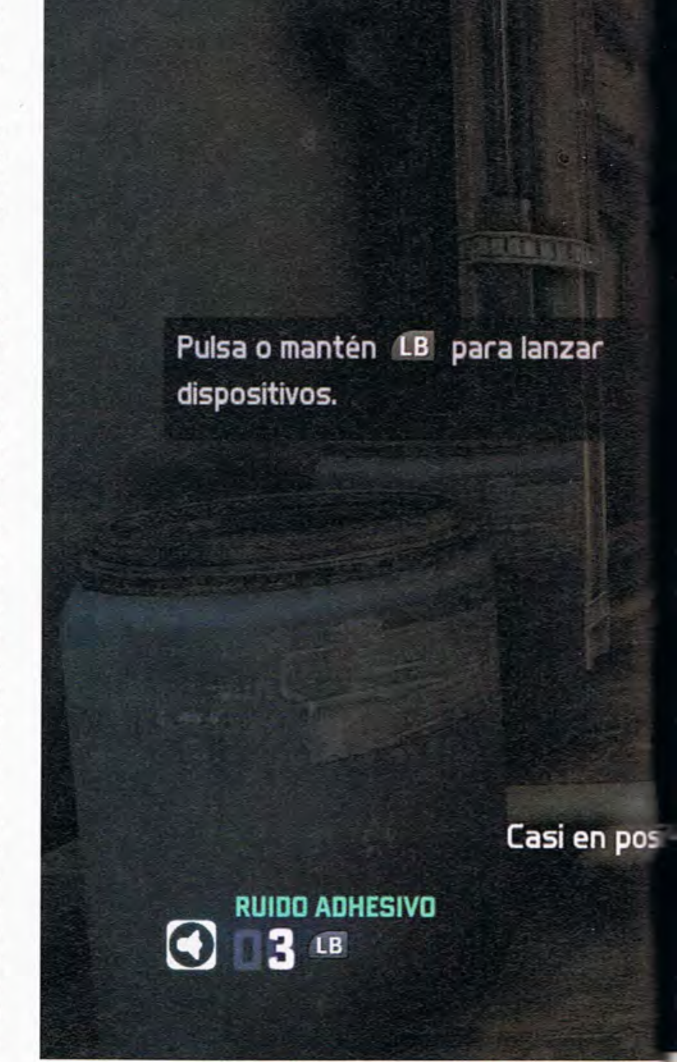
Evidentemente, una aspiración tan loca es imposible de cumplir. Son demasiadas bolas para hacer malabares y Ubisoft Toronto debió descubrirlo cuando ya estaban en el aire. Pero,

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LIBERTAD: El diseño de niveles merece una mención especial por sus posibilidades: puertas, interruptores, cornisas. Incluso tirando por el sigilo, existe siempre más de una forma de resolver situaciones.

EL MENÚ DE BLACKLIST INTEGRA DESDE EL PRINCIPIO ONLINE Y OFFLINE, CON RECOMPENSAS COMUNES A AMBOS MODOS DE JUEGO

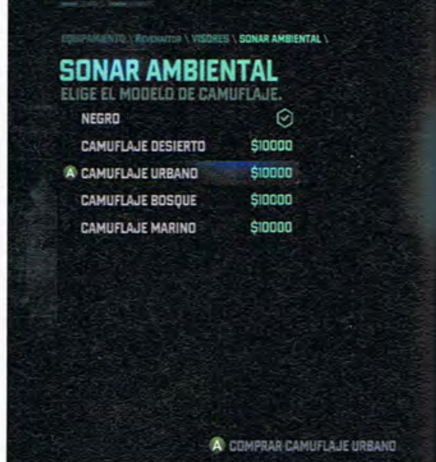


MEJOR QUE


ASSASSIN'S CREED 3

PEOR QUE

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY



AL DETALLE

GÉNERO:	Por detrás
PLATAFORMA:	PC, Xbox 360
OTRAS PLATAFORMAS:	PS3
ORIGEN:	Canadá
COMPAÑÍA:	Ubisoft
DESARROLLADOR:	Ubisoft Toronto
PRECIO:	69,95 €
LANZAMIENTO:	Ya a la venta
JUGADORES:	1-4
ANÁLISIS ONLINE:	Sí

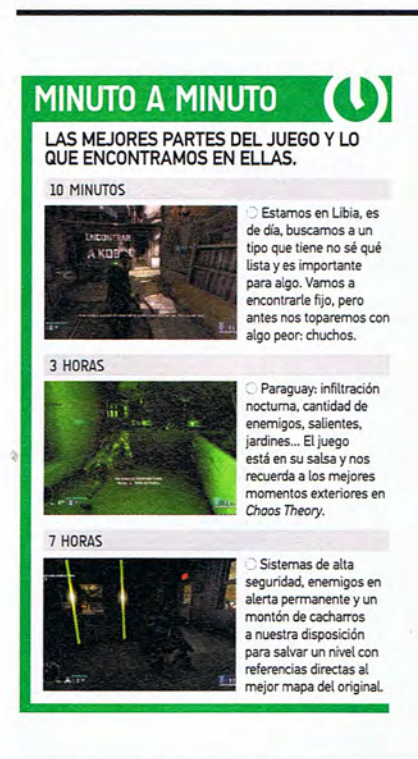




Arriba: La vista de apuntado de Fisher sigue tan cercana como de costumbre, algo que pensaba que perderíamos si querían enfocar el juego en la acción. Es útil para marcar y ejecutar, pero no sirve de nada contra más de dos enemigos.

NO DEJES DE JUGAR

Shadownet es el nombre que le ha dado Ubisoft al nexo de red de *Blacklist*, que sirve para jugar, comprobar marcadores, comprar extras y participar en desafíos. Lo interesante es que desde allí tanto Ubisoft como nuestros amigos nos plantearán desafíos para que Fisher no se nos oxide. No es exactamente como en *Hitman Absolution*, pero por ahí van los tiros. La suma de pasta que saquemos con todos los desafíos en el juego (y hay muchísimos, independientemente de los temporales) sirve para desbloquear y mejorar una cantidad descomunal de equipo, que podremos distribuir en tres sets listos para la acción. Y, de paso, podremos canjear puntos de UPlay, la plataforma digital de Ubisoft. Que nos puede caer mejor o peor, pero lo cierto es que su idea de otorgar extras dentro del juego es algo que deberían imitar las demás.



MINUTO A MINUTO

LAS MEJORES PARTES DEL JUEGO Y LO QUE ENCONTRAMOS EN ELLAS.

10 MINUTOS

Estamos en Libia, es de día, buscamos a un tipo que tiene no sé qué lista y es importante para algo. Vamos a encontrarle fijo, pero antes nos toparemos con algo peor: chuchos.

3 HORAS

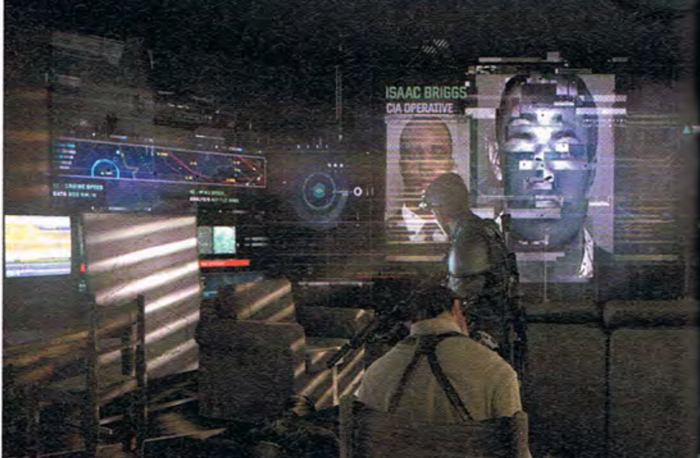
Paraguay: infiltración nocturna, cantidad de enemigos, salientes, jardines... El juego está en su salsa y nos recuerda a los mejores momentos exteriores en *Chaos Theory*.

7 HORAS

Sistemas de alta seguridad, enemigos en alerta permanente y un montón de cacharros a nuestra disposición para salvar un nivel con referencias directas al mejor mapa del original.







Arriba: En *Conviction* ya usaban este recurso de proyectar en una pared parte de la información. Lo que pasa es que allí tenía unas ciertas intenciones expresivas que *Blacklist* ha obviado por completo para colarnos la morralla marca Tom Clancy habitual. Buen ejemplo de no saber explotar a fondo un gran recurso.

DERECHOS HUMANOS

Desde sus inicios, Sam Fisher tenía la tendencia de echar al malo-con-información de turno un antebrazo al cuello y avanzar la historia apretando tráquea. En *Conviction* nos quedamos bastante locos cuando las ganas de Ubisoft de imitar a *24* hicieron que los interrogatorios se convirtieran en torturas salvajes guiadas por escriptados de pulsar el botón. El resultado era el mismo, pero los métodos se salían un poco de madre. Aquí, Fisher se queda en un punto intermedio: interrogatorios un tanto cafres (pie al cuello y tal), pero sin llegar a redecorar un cuarto de baño con la cara de un tío. No es por miedo a la salvajada (ahí está *Far Cry 3*, borrico todo él), sino por coherencia y porque cancelaron *24* por esto mismo. La trama, eso sí, es un desmadre al que mejor no prestar mucha atención: los terroristas a los que se enfrenta Fourth Echelon se llaman a sí mismos Los Ingenieros.







VERSIÓN PC

A TOPE CON GEFORCE GTX 700

SPLINTER CELL: BLACKLIST es el primer juego que saca partido de la nueva tecnología NVIDIA HBAO+, una nueva aproximación al sombreado Ambient Occlusion (AO) más detallada y realista. Además, utiliza también el Teselado DirectX 11 y NVIDIA TXAA para aprovechar lo mejor de la última y más avanzada arquitectura de GPU.



hete aquí que *Blacklist*, en vez de optar por una ropavieja de cinco cocidos maqueada de acción y *Assassin's Creed*, y cosas que venden mucho y no saben a nada, consigue ser su propio juego. Los controles clásicos y duros no volverán en estos tiempos de acción contextual, y hasta parece que el equipo se ríe del fan viejuno al plantear una primera misión en tejados soleados mientras echamos de menos (si jugamos en inglés, claro) a Michael Ironside.

Pero no: *Blacklist* funciona como un híbrido revolucionado de *Conviction* con los originales, con un Fisher con menos movidas personales y otra vez al servicio de los hombres de negro. La trama vuelve a ser un culebrón conspiranoico, con giros chapuceros y mucha seriedad. Pero bienvenida sea: Fisher, el jugador con él, necesita ser apuntado, necesita peña susurrándole al oído, necesita que su historia sea expositiva y que el jugador pueda dedicarse a matar, esconderse, trepar, estar en tensión. *Splinter Cell* ha de ser un entramado de excusas *clancyanas* para disfrutar su juego y la campaña de *Blacklist* cumple esa premisa.

Resulta que, mientras uno se queja de haber perdido los controles duros, en Toronto han conseguido algo casi inédito: que el botón para navegar el mundo funcione (casi) siempre. Y, desde él, el resto: el uso de cacharros, de armas, del entorno, de la cuchillada chulilla que damos al ejecutar desde una tirolina... no te dejan tirado en (casi) ningún momento. Que la corta campaña invita a rejugar más que *Conviction* porque las armas y el equipo desbloqueables merecen la pena, incluso en cosas tan chorras como el color del camuflaje. Que los mapas cuentan con rutas múltiples y que, de repente, atraviesas una zona ensimismado por el sigilo y el juego te recompensa, no ya por no haber matado, sino porque ni siquiera estuviste allí. El nuevo estudio ha conseguido un equilibrio precioso entre dos necesidades: la del jugador clásico que tiene dos modos de dificultad para él solito, y la opción de jugarlos sin disparar a nadie; y la de los encorbatados de los despachos pidiendo una cosa asna de tiros, con mucho rollo militar, "que se parezca a eso que hacen en Activision y a eso que hacemos nosotros con el tío que recuerda el pasado y salta" (*Blacklist* no tiene botón de salto).

Y ahí estamos: en los tiroteos, todavía se ve que no es ese tipo de juego. Y en el sigilo ha perdido terreno (porque existe *Dishonored*), pero es resuelto, es cumplidor y atento. Ya no te empotra, claro. Ya no sabe qué hacer con la luz como antes, o cómo plantear puzles de habilidad porque ahora funciona por tiempos y acciones. Porque ya no hay hueco para la habilidad, ni para el fracaso en el movimiento, ni aprendemos esos hadouken de sigilo que tenía Fisher, cuando todavía se mantenía de pie entre dos paredes.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

DETECCIÓN: El otro gran logro del primer Splinter Cell era la IA enemiga, más puñetera que revolucionaria. Aquí no son precisamente tontos, pero se les ve el script a kilómetros.

FISHER AHORA ES UN TIPO OBEDIENTE QUE HACE TODO LO QUE LE ORDENA EL JUGADOR MEDIANTE UN APAÑADO CONTROL CONTEXTUAL. A CAMBIO, HA PERDIDO LOS RETOS DE HABILIDAD.

De otra manera lo es. Tiene un sistema de detección un tanto alegre, un sigilo tramposillo, una falta absoluta de prejuicios, la mano muy abierta, los visores casi de adorno y caramelito. Pero se las apaña (y juro que no sé cómo) para no estrellarse. Para ni siquiera derrapar. Supongo que la contrapartida es que no emociona. El nuevo Fisher y sus desventuras entre terroristas, listas negras, viajes por el globo y tramas indescifrables (tampoco soy quién: solo recuerdo la historia de *Double Agent*, que tiene delito) engancha, se juega con ganas, pero no tiene esa sensación única -positiva o negativa- que dejaba cada ancestro suyo. *Blacklist* es un juego sin alma y uno de los motivos es la falta de ambición tecnológica: Unreal Engine, ya nos conocemos. Demasiado. Sabemos lo que haces, sabemos cómo lo haces y sabemos a qué te pareces. No es algo negativo en sí. Es solo que, a través de él, caemos en un agujero en el que descubrimos que todo en *Blacklist* es formulaico.

Que todo está ahí para dar gustito, para ir suave, para ser perfectamente inofensivo. *Splinter Cell* lleva buscando desde sus inicios la clave del blockbuster y el equipo de Ubisoft Toronto ha dado con ella, ha salvado la franquicia, ha (si las ventas acompañan) conseguido que Fisher no se pierda en el olvido. Que no se malinterprete: *Blacklist* es un buen juego. Cuenta con unas salas de desafío que tratan de explorar lo que puede hacer *su* Fisher y, cómo no, con *Espías versus Mercenarios* subido al 11 (que está exento de toda esta crítica: es una criatura aparte, tan intocable como de costumbre). Nadie se va a arrepentir de hacerse con él, de jugarlo, de dedicarle bastantes horas de poscampaña.

Pero, al final, al diseccionar todos los elementos de todos los *Splinter Cell* hasta la fecha, lo que han conseguido es crear una criatura de Frankenstein dócil, incapaz de perseguir a su creador, de convocar una masa enfurecida de jugadores en los foros. Porque los que se quejan desde *Chaos Theory* lo seguirán haciendo. Y el resto, lo jugará. Aunque, la próxima vez que alguien rememore la saga, seguirá preguntando: ¿dónde encaja *Blacklist*?

JAVI SÁNCHEZ

VEREDICTO 8/10

FAQ

SUPONGAMOS QUE SOY UN VETERANO.
Supongamos bien: vete al menú, marca dificultad perfeccionista y estarás en tu salsa: recursos limitados, menos pistas y más estilo antiguo.

¿QUÉ EQUIPO TENGO?
Armas de fuego tienes las tuyas y las de tus rivales (que también desbloquean recompensas por "asesinato ruidoso" y cosas así). En cacharros hay hasta drones.

¿Y EL COOPERATIVO?
Está disponible para las misiones de desafío. Una pena: ojalá estuviese disponible Grim para jugar la campaña.



SÍ, SEÑOR SUPERPRESIDENTE

Saints Row IV

Debe ser complicado (e innecesario: *Saint's Row IV* es un juego hecho por jugadores y para jugadores) explicar a alguien completamente ajeno al medio dónde reside la fuerza de un título como éste, dificultad prolongable a la tercera entrega de la serie, punto de inflexión en la franquicia, donde Volition empezó a dejar que las cosas se salieran de madre. Cualquiera puede entender que los dos primeros *Saints Row* eran imitaciones de *GTA*, y que como ellos, son juegos de temática criminal y que permiten al jugador realizar una insólita variedad de acciones. Se puede progresar en el juego por un tronco central de misiones, pero las distracciones de ese tronco son infinitas, y no siempre tienen una recompensa específica. Podría decirse que un *sandbox* será mejor cuanto más consiga que el jugador se sumerja en un mundo virtual hasta el punto de que se olvide de las metas que el juego obliga para cumplir. ¿Casos clásicos? La anonadante complejidad de los *GTA*, los paseos a caballo sin rumbo fijo de *Red Dead Redemption* o los stunts chiflados con fondo paradisiaco de *Just Cause 2* («oye, aquello no será un volcán? Vamos, aunque tardemos veinte minutos en esta avioneta cochambrosa»).

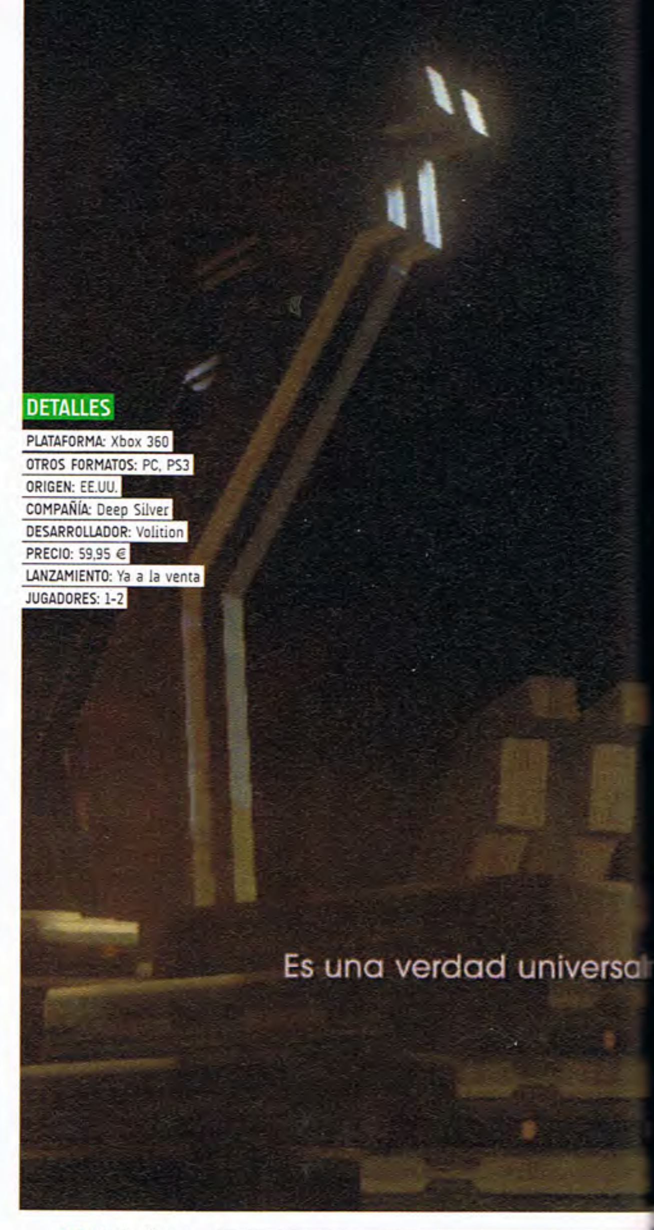
Saints Row IV, como *Saints Row III*, juega en otra liga. Asumiendo que muchos jugadores de *sandbox* simplemente quieren un patio de recreo donde los objetos y los personajes reaccionen de la forma más realista / creíble / jugable posible, Volition se encamina a toda velocidad y desde el primer segundo en dirección contraria. Desde el inicio presenta un mundo disparatado y donde no importa tanto que los transeúntes no reaccionen de forma lógica al torbellino de violencia que lleva implícita la presencia del jugador (aunque en esta cuarta parte, como veremos, el estudio triunfa al encontrar una forma coherente y divertida de justificarlo) como que ese torbellino sea inmediato, sencillo de manejar y que alcance una escala y unas consecuencias desmedidas, pero sin que la lógica interna del juego se resquebraje.

A estas alturas debería estar claro que *Saints Row IV* es todo menos un *sandbox* al uso. Volition sabe, como decimos, que muchos jugadores van en busca del exceso, de encontrar la forma de sufrir los accidentes más espectaculares, más chirriantes, customizar vehículos, armas y aspecto del protagonista hasta extremos que convertirían a Lady Gaga o Liberace en monjas de clausura. *Saints Row* es la confirmación de que los videojuegos, en momentos muy afortunados, no solo ofrecen a los jugadores fantasías que estos serían incapaces de imaginar, sino que funcionan como herramientas capaces de ayudar a los propios jugadores a generarlas.

Saints Row IV demuestra, en ese proceso, una inteligencia fuera de lo común. Abrazándose a una parodia genérica de *Matrix*, plagiando numerosos elementos de las películas de los Wachowski (aquí transmutados en la liberación del Presidente del mundo digital, la nave espacial como hub de conexión y desconexión de éste y el empleo de bugs y fallos diversos en la construcción virtual para hackearla), *Saints Row IV* justifica los superpoderes del Presidente como errores en este Steelport virtual donde está preso. Exactamente igual que en Matrix, pero con un matiz, en las películas de los Wachowski se usaba el intangible mundo de Matrix, creado con ceros y unos, para reflexionar sobre los videojuegos (no es un mundo ajeno a los Wachowski: solo hay que recordar el increíble uso dramático que le daban a la convención del rival fantasma de los juegos de conducción en la soberbia *Speed Racer*). Por ejemplo, Neo aprendía artes marciales por ciencia infusa, como en un tutorial, recibía constantes *upgrades* según progresaba en su experiencia, y la estructura dramática favorecía la aparición de *final bosses*. La brillantez de *Saints Row IV* está en emplear la reciente pero ya completamente asimilada por la cultura pop mitología de las películas de *Matrix* no para reflexionar sobre los videojuegos, sino para explicar el género *sandbox*, y de paso obviar la falla constante en la lógica interna de otros juegos: de acuerdo, el realismo y posibilidades de *GTA* es apabullante, pero, ¿tiene algún sentido que un personaje enloquezca, organice una masacre y no sea de inmediato aniquilado

MEJORADO
LO MISMO, PERO MÁS A TOPE

DIFERENCIAS SUFICIENTES: *Saints Row IV* tiene su mayor virtud y su defecto innegable en que es más de lo mismo. Pero en esta ocasión, el acento en las parodias específicas le da su toque distintivo.



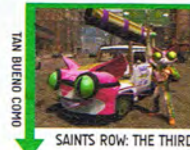
DETALLES
- PLATAFORMA: Xbox 360
- OTROS FORMATOS: PC, PS3
- ORIGEN: EE.UU.
- COMPAÑÍA: Deep Silver
- DESARROLLADOR: Volition
- PRECIO: 59,95 €
- LANZAMIENTO: Ya a la venta
- JUGADORES: 1-2

Arriba: Nadie dijo que ser superpresidente era fácil. Pero no temas, los momentos de reflexión son cero en este juego. Aquí es todo descerebre insano.

MEJOR QUE

MERCENARIES 2





SAINTS ROW: THE THIRD

TAN BUENO COMO

Arriba: Como siempre, la customización al máximo de nuestro personaje es motivo de las primeras carcajadas en el juego. Pero a diferencia de otros títulos del género, aquí no supone un problema de inmersión en la trama.

EL TALENTO DE VOLITION PARA LA MULTIPARODIA TOCA TECHO EN ESTA ENTREGA DE LA SAGA



NAVE NODRIZA, AYUDA Y RELAX

La nave que se desplaza por el mundo real y que te permite conectarte a esa simulación a la que se ha visto reducido el viejo Steelport no solo te permitirá dialogar con tus viejos compañeros de la banda, recapitular misiones y recibir nuevos encargos, sino que propicia una de las mejores parodias del juego, la que apunta directamente a *Mass Effect* y a su complejidad emocional, reducida aquí a echar un diligente desahogo en off. La nave, progresivamente repleta de nuevos / viejos compañeros, contiene muchos otros guiños al juego de Bioware, algunos francamente malvados, como las misiones de Lealtad.




LÍNEA DE TIEMPO

LOS MEJORES MOMENTOS DEL JUEGO Y CUÁNDO VAS A VERLOS

10 MINUTOS



Lo primero que haces es salvar al mundo mientras suena *I don't want to miss a thing* de Aerosmith. Desde ahí todo hacia arriba. Menos el misil, que lo has destruido.

2 HORAS



Comienzas a acumular poder y te das cuenta de que esto no es otro clon de GTA, si es que te quedaba alguna duda después de la tercera entrega. Vuelas y usas los coches como arma.

4 DÍAS



No paras de hacer misiones secundarias, porque todas son desternillantes, y sabes que recordarás siempre cuando le diste para el pelo a un bote de bebida energética del juego.



Abajo: El juego no rebosa tantos guiños a los videojuegos clásicos como suele ser habitual en los títulos de este tipo, pero lo del beat'em-up (jugable) Saints of Rage es para poner un monumento a Volition.

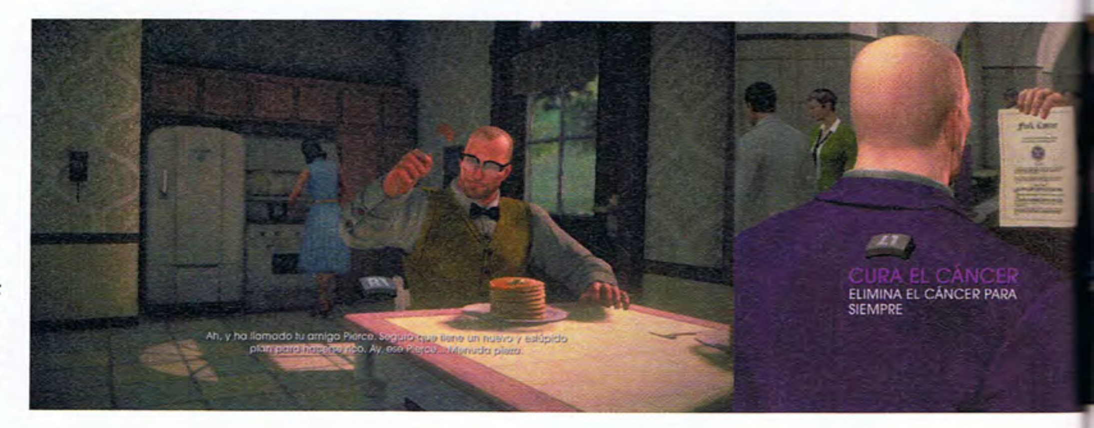




Arriba: El fulsil dubstep, aunque ya lo conocíamos de la anterior entrega, sigue siendo el arma más divertida del arsenal. Es chifladura reconcentrada a ritmo sincopado.

LA VIEJA AMÉRICA

Saint's Row IV tiene una primera hora inteligentísima y muy divertida, que arranca con nuestro protagonista salvando al mundo de la forma más ridículamente cómica posible y desbloqueando la presidencia de los Estados Unidos. Una invasión alienígena sale de la nada, vence y arranca una simulación utópica, ambientada en una idílica Norteamérica de los años cincuenta con aspecto de *sitcom* y que «no puede contener a un sociópata como él». Hasta ahí el jugador apenas ha interactuado, pero ha recibido una descarga de señales que le indican cuál debe ser el tono de sus acciones cuando se ponga a los mandos ya del todo: cuanto más locura genere, mejor.





FAQ

¿Y JOHNNY GAT?
A estas alturas ya lo sabéis. Por supuesto que vuelve. Cómo no iba a volver el supergatazo.

¿SE PARECE MÁS A GTA O A INFAMOUS?
Por suerte, ni a uno ni a otro. Si hay que comparar, el rasero está en el incombustible *Crackdown*.

¿HAY MULTIJUGADOR?
Sí, un cooperativo sin mucho fuste, aunque no te vendrá mal para rascar alguna que otra medalla de oro y conseguir el cien por cien del juego.

por el ejército? ¿Puedes pasearte en picardías y peinado a lo afro por el centro de la ciudad, pero tiene sentido que los otros habitantes de la ciudad lo vean con normalidad? *Saints Row* no solo está explicando con su parodia de Matrix las convenciones de los videojuegos (tutoriales, poderes que aparecen de la nada, oleadas de enemigos de paciencia infinita, regeneraciones de energía), sino que explica por qué en un *sandbox* el comportamiento sociopático está completamente justificado. Aquí es una simulación, es un videojuego dentro del videojuego: puedes matar, robar y destruir en masa, porque no hay consecuencias graves. Todo es tan intrascendente como la facilidad con la que los personajes se sueltan réplicas ingeniosas.

El propio juego lo explica a la perfección en la soberbia intro, que viene a decir, en la dialéctica de la ficción, que *Saints Row* (la banda, sí, pero también la franquicia) encontró su identidad cuando sus miembros descubrieron que la violencia, el caos, la arbitrariedad y la anarquía sí tenía sentido (cuando era divertida). Y así se justifican los cambios de esta cuarta entrega, que insistimos, no son demasiados desde el volantazo que supuso la tercera, sino que más bien funcionan como una prolongación de la declaración de amor al descerebre en estado puro que era aquella.

Para empezar, el presidente tiene superpoderes, en un giro que acerca al juego, más que a *InFamous*, como cabría pensar en un principio, a *Crackdown*, una de las joyas de la corona indiscutibles de los primeros tiempos de Xbox 360. ¿Por qué uno y no otro? Primero, porque los poderes se van potenciando con la recogida de una especie de destellos informáticos, fistros binarios, fallos en Matrix o como se quieran llamar, que se recogen haciendo el cabra por los tejados de la ciudad. A diferencia de *Crackdown*, no obstante, estas mejoras se canjean cuando y como el jugador desee para potenciar los poderes que mejor le vengan, y no de forma semiautomática como en aquel. Segunda diferencia: *InFamous* proponía una original y parcialmente fallida historia moral de asunción de identidades de héroes y villanos, pero en *Crackdown* no había duda sobre tu afiliación: eras un agente de la ley. En *Saints Row IV*, por otra parte, esos conceptos son inaplicables. Independientemente de que estés intentando salvar la Tierra de una invasión alienígena, los conceptos arquetípicos de moral no existen en la ciudad, concebida como hemos dicho como un campo de juegos sin castigos más allá de los obstáculos que el propio sistema te va proponiendo como desafío.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS DE MENOS

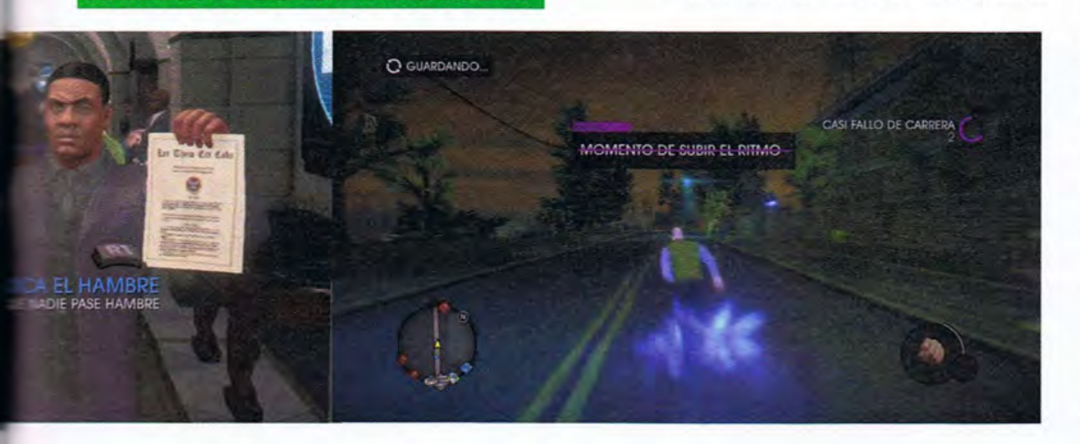
STEELPORT: La ciudad está agotada. De acuerdo, nunca la habíamos visto con la perspectiva que nos dan los nuevos poderes, pero una quinta entrega no puede seguir usando la ciudad como sandbox.

Muchos jugadores no estarán conformes con este viraje lejos del simulador criminal. Y tienen parte de razón, porque créenos, no volverás a usar un coche si no es, para con tus poderes telequinéticos, tirárselo encima a un mostrenco alienígena. ¿Quién quiere ir dando bandazos por la autopista cuando con unas pocas mejoras de tus poderes de velocidad puedes recorrer media ciudad en segundos, subir por las paredes de los edificios a toda velocidad, planear como un mico de Bormeo y poseer gente para que se disparen entre ellos?. Es, sin duda, un paso lateral que respeta la estructura del género de una misión troncal y un sinnúmero de minijuegos y misiones secundarias opcionales (imprescindibles para mejorar a tu héroe), pero pervierte las reglas, ya que el tráfico, los civiles, la policía, los edificios tienen funciones levemente distintas de lo habitual. Así, las típicas carreras que en otros juegos dan prestigio o dinero aquí pueden ser carreras... verticales, subiendo a lo alto de los rascacielos de Steelport. Lo bueno es que lo superheroico no viene acompañado de una contención en ningún sentido (en poco más de una hora tus poderes ya son absolutamente surrealistas), y por poner un ejemplo al azar, acabo de soltar el mando tras diez minutos en los que he entrado en una simulación de guerra de tanques y carreras de motos al estilo *Tron*, un campeonato de tiro al blanco usando coches, personas y caretas de Johnny Gat, un interludio en forma de aventura conversacional con horribles gráficos tipo EGA y un minijuego de destrucción de la propiedad pública con un rifle que escupe agujeros negros. Está claro que *Saints Row IV* es muy consciente de dónde está su fuerza: en la imprevisibilidad y el exceso.

¿Es entonces un juego perfecto? En cierto sentido, sí. Nadie hace mejor que esta saga lo que la misma hace mejor que nadie. Y no es algo que podamos decir de todos los juegos, mucho menos de los de su género. Por ejemplo, aún siendo un juego excelente, ¿a que el ochenta por ciento de *Sleeping Dogs* se sentía como un título con recursos de segunda mano? Eso no pasa con *Saints Row IV* casi en ningún momento, porque aunque hay estructuras calcadas a un buen montón de títulos, sus giros en los conceptos o sus desopilantes diálogos le dan un toque de distinción. Pero sí, lo reconocemos: nada hay aquí, en el fondo y a pesar de los superpoderes, que no se haya visto ya en la tercera entrega. Y es complicado ver en qué dirección puede ir la franquicia.

Aunque el juego está teniendo unas ventas satisfactorias no está arrasando. ¿Es el momento para Volition de mirar en otra dirección? ¿De dejar, al menos, a la agotadísima Steelport de lado? Lo que sí está claro es que Saints Row es un juego estupendo que tiene abundantes problemas técnicos (todos ellos disculpables: ¿alguien sabe de algún título del género que no sea de Rockstar y que funcione como un reloj?) pero en el que prima, por encima de todo, la diversión, el humor y el hacer de los videojuegos un espacio corrosivo y desafiante. Eso, para nosotros, y desde siempre, es lo que conocemos como un juego sobresaliente.

SUS FANS ENCONTRARÁN LO QUE BUSCAN, Y LOS MÁS CÍNICOS, MOTIVOS PARA DAR DE LADO AL JUEGO



JOHN TONES

VEREDICTO 9/10
NO ES PERFECTO, PERO WHAT IS LOVE, BABY DON'T HURT ME

BÉSAME, PLATINUM GAMES

The Wonderful 101

Una de las cosas que tiene la prensa del videojuego, y que a veces nos puede perjudicar, es que jugamos a muchos títulos, y eso puede ser problemático, como ha sido el caso. He jugado casi 30 horas a *The Wonderful 101*, algo meritorio tanto para el juego como para mí. Las primeras 23 las consumí en tres sesiones consecutivas. El resto, en otra, a los cinco días, cuando quise escribir este texto.

¿A dónde quiero ir a parar con esto? A que lo último de Platinum hay que tomárselo con calma y hay que comprenderlo, porque si no, solo es capaz de producir ira. Si este análisis se centrara en esas primeras 23 horas, tanto texto como puntuación serían muy diferentes. Afortunadamente, eché siete maravillosas horas más que me han servido para valorar cada uno de sus tontos detalles y para poder decir que está a la altura de *Bayonetta* –la vara con la que en esta casa se miden los juegos de mamporros y/o de Platinum– en cuanto a despiporre, aunque bastante por debajo en lo referente a combate y control.

The Wonderful 101 es un título que deben jugar tanto los niños que vieron los Power Rangers como los de hoy en día, porque salvo algún chiste adulto (como que el héroe de la espada quiere compensar algo, que una jefa final es una 'cougar desesperada' o que el buque insignia del juego se llame Virgin Victory), respira una inocencia y un sentido de la heroicidad absurdo y muy japonés. Absurdo porque el mero hecho de recolectar héroes por las calles o de combatir una invasión alienígena con puñetazos y latigazos mágicos lo es; y japonés porque hay héroes en mallas de colorines, destrucción de ciudades, naves espaciales, robots gigantescos y un derroche exponencial de imaginación como hace generaciones de consolas que no se ve y que se debe mucho en parte a lo bien que sabe reciclar el juego sus conceptos una y otra vez. ¿Que hay que viajar al espacio dentro de robots? Pues lo solucionamos rápidamente, manejemos entonces 100 robots. ¿Que hay un robot gigante en el firmamento? Ya sabéis lo que toca...

AL DETALLE

GÉNERO: Regresión infantil
FORMATO: Wii U
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Platinum Games
PRECIO: 59,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

TAN BUENO COMO

METAL GEAR RISING



PEOR QUE



BAYONETTA



Abajo: El equipo nunca para de crecer, ni tan siquiera cuando de veras crees que ya tienes todos los poderes y que no te puede sorprender de nuevo.

Abajo: Convocar poderes en el fragor de la batalla puede ser un parto de burra, sobre todo si se carga al máximo.



PLATINUM HA CONSEGUIDO UN JUEGO CON TANTA PERSONALIDAD Y TAN DIFERENTE A TODO QUE SUS FALLOS EN EL CONTROL SE LE PERDONAN

Si tuviera que resumir la experiencia de este juego, diría que es el hermano de *Pacific Rim* ya que comparten la raíz de muchos homenajes, y hasta la ejecución de alguno.

Que un estudio derroche tanta imaginación y desarrolle tal iconografía para un juego, algo que pocos se molestan en hacer a día de hoy, sobre todo si se corren riesgos enormes como los que han corrido Platinum Games y Nintendo; lo que me hace ver sus graves defectos en el control como algo perdonable. El sistema de combate de *The Wonderful 101* es raro como un perro verde: hay que crear figuras, con la pantalla o el stick derecho, para convocar diferentes poderes: un puño, una pistola, unas garras, etc. Cada poder vence a un tipo de enemigo y cuanto más grande sea la figura hecha, es decir, más héroes de los 100 que pueden conformar el grupo; más fuerte se pega. A su vez, los poderes sirven para avanzar cual pikmins hiperdopados por los escenarios y para descubrir secretos. Todo esto conlleva una complejidad muy difícil de sopesar desde la primera hasta la última hora. En primer lugar, porque hacer las figuras rápido y bien es difícil, especialmente con el stick, y el juego lo exige porque tiene ritmo de hack'n slash. Tanto es así que hasta existen un bloqueo, una esquiva y un "tiempo heroico" que se compran en la tienda de items y habilidades. Dibujarlas con la pantalla táctil es más fácil, pero hay que dejar de agarrar el mando con esa mano, y eso es un soberano coñazo. Sumemos que la dificultad es alta, algo bueno una vez se domina este potro salvaje, pero que provoca ira homicida cuando te quedas sin pilas (la energía de la que se alimentan los poderes) y estás a merced de los enemigos sin defensa ni ataque posible. Sí, reconozco que es una situación en la que me meto yo por no jugarlo con calma, pero verse en ella es tan frustrante y común que más de uno querrá renunciar tras cinco horas. Pero hacer eso es un error.

The Wonderful 101 exige implicación tanto en los puzles que no se entienden, como en los enemigos que hay que observar antes de saberlos destruir. Y creo que esto es algo que ocurre con todos los juegos de Platinum, que hasta el final de la primera partida no se dominan, motivo por el cual una más es casi necesaria (sobre todo porque es la única forma de desbloquear una superior a la normal). Mi siguiente partida a *The Wonderful 101* ha sido lo mejor que he experimentado en mucho, mucho tiempo. Y por eso la frustración del control quedó atrás. De hecho, lo hizo antes de acabarlo porque su recta final es lo más impresionante, excesivo y bello que vais a ver hasta que rejuguéis *Bayonetta*.

Si algo tiene que definir a *Platinum Games* de aquí en adelante, que sean las ideas que han demostrado tener bajo la manga y que en *The Wonderful 101* cobran vida a 1080p y 60 frames por segundo. Hacen falta más juegos como éste, que midan su ambición por lo diferente y carismático de su mundo, por no tener miedo a ser colorido e infantil y por intentar crear un sistema de control diferente, incluso cuando esto último es regular. Eso es ambición y no gastar 200 millones.

Ojalá haya una secuela con un control mejorado, aunque si depende de sus ventas, mal pinta la cosa...

BRUNO LOUVIERS

LA HUELLA

LO QUE ECHAMOS DE MENOS

PROGRESIÓN: El juego empieza poco a poco, se cogen héroes, nuevos poderes, se compran habilidades y, de pronto, durante las últimas cuatro, explota. El final deja patidifuso a cualquiera.

CRUCE DE GÉNEROS Y REFERENCIAS

Kamiya y su gente son unos jugadores compulsivos, y muchas veces lo han manifestado. Su amor por otras sagas y géneros es patente en numerosos momentos de The Wonderful 101, que se embarca sin vergüenza alguna en fases aéreas que homenajean al shmup, tanto en 2D como en 3D, y que es capaz de tener jefes finales que se combaten como si fueran el Punch-OUT. No queda ahí la cosa: el homenaje al anime de mechas y al cine de Godzilla está tan bien mezclado con las mecánicas del juego y con la disparatada historia que podría decir que por momentos es una adaptación idónea de Pacific Rim al videojuego. Y eso es mucho decir. Ahora solo nos queda por saber si las ganas de Kamiya por hacer un *Star Fox* llegan hasta Nintendo, porque sin duda haría uno fantástico.



Arriba: Los jefes son la bomba, llenos de imaginación, difíciles y requieren dominar todas las habilidades de los personajes al vuelo. Y el jefe final, AY.

VEREDICTO 8/10
PRIMERO DESESPERA, LUEGO ENAMORA

Arriba: Un partido, os lo prometemos, y os llega esa sensación de que es un juego rehecho como Dios manda.

POR FIN HAN VUELTO A DAR EN EL CLAVO

Pro Evolution Soccer 2014

Parece que Konami por fin ha tocado las teclas adecuadas, tras una generación entera por detrás de *FIFA*. Y cuánto me alegro, porque así EA se pondrá otra vez las pilas y muy probablemente el primer *FIFA* de nueva generación, que el de este año no cuenta, nos dejará del revés como lo ha venido haciendo desde 2009. El de este año no pinta nada mal, por cierto, que lo hemos jugado ya un poco, pero a menos que cambien muchas cosas de cara al lanzamiento final, no hay color si se compara con lo que ha hecho Konami esta vez, que ya era hora.

Creo que no he sido de los únicos que han renegado de la saga por culpa del *PES 2008*, y sobre todo del *PES 2010*. Aquello era un desastre, un constante ejemplo de que Konami no se había adaptado bien a la generación que estamos dejando atrás y de que hacía falta un cambio de dirección urgente. Tal cambio no llegó hasta el año pasado, y ha tardado todavía una edición más en cuajar y en ofrecer una jugabilidad inconforme pero autoconsciente de sí misma. Convertir un *PES* en un *FIFA* habría sido peor aún, y eso que hay alguna concesión todos los años al arcade; pero una hora jugando y las sensaciones son muy claras: esto es lo que muchos llevábamos un tiempo buscando.

El efecto de "nuevo PES, pero que sabe a lo de siempre" es complicado de explicar sin jugarlo. Digamos sencillamente que el pasillo de la banda no es tan sencillo de abrir, que a los jugadores les pesa el culo antes de arrancar a correr pero cuando empiezan a hacerlo se notan ligeros, que el balón sigue haciendo engaños raros, pero se puede controlar con un par de partidas intensivas, y que su motor gráfico, guau, es un salto de gigante. El FOX Engine que tanto han puesto por las nubes Kojima y su estudio da un resultado impresionante, no solo porque los jugadores se mueven como si de verdad parecieran jugadores (los saques de puerta, en especial, están animados con muchísima credibilidad y hay estrellas, como Robben o Ronaldo, que se mueven igual, pero igual), sino porque hay una fluidez en sus movimientos; que sí, no son

ES DIFÍCIL EXPLICAR LAS SENSACIONES DE ESTE NUEVO PES EN UN TEXTO PORQUE CON SOLO UN MINUTO JUGÁNDOLO YA SE ENTIENDE TODO

AL DETALLE

GÉNERO: Topor, topor, topor...
PLATAFORMAS: PC, PS3, 360
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Konami
DESARROLLADOR: Konami
PRECIO: 49,99 €
LANZAMIENTO: 19 de septiembre
JUGADORES: 1



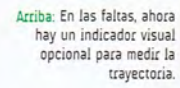


FAQ

¿QUÉ TAL DE GRÁFICOS?
Francamente bien. Es una lástima que vaya a haber next-gen, pero no sabríamos decir si la necesita.

¿SIGUE TENIENDO POCAS LICENCIAS?
Todos sabemos que no es fácil competir con FIFA y con la máquina de pasta gansa que es EA, pero siempre hay truquitos para meter los nombres y escudos. Google y el editor del juego son sus amigos.

¿EL MULTIJUGADOR BIEN?
Seamos honestos: sigue siendo cien veces más divertido jugar en local con tres amigos que hacerlo online.



Arriba: En las faltas, ahora hay un indicador visual opcional para medir la trayectoria.

DE LICENCIAS Y ESTADIOS

Vale, es cierto que PES nunca va a tener todos los equipos del mundo, y casi parece que año a año van perdiendo a gente importante. No está el Chelsea, de la Liga Inglesa solo está el Manchester, pero la española y la italiana están enteras. Tampoco hay ningún estadio español, y la verdad es que la variedad de estos es baja, pero qué más da. Yo no me fijo en dónde juego, sino en cómo lo hago. Al menos, la iluminación, la hierba y hasta el público parecen mejores que nunca.



Arriba: Hasta ver las repeticiones se hace más entretenido porque se puede apreciar con buen detalle la colisión de piernas.



tan realistas como en *FIFA*, pero no estamos aquí por el realismo. Las colisiones de físicas también se han visto mejoradas a lo bestia, tanto que es difícil encontrar movimientos cómicos típicos de la saga, pero el peso de los jugadores está ahí. La tecnología que ha empleado Konami funciona por momentos de incredulidad: "no es posible que el jugador haya hecho eso", pero sí, se ha caído y ha arrastrado la pelota unos metros porque se le ha quedado pegada por el empuje del adversario, y precisamente por eso no se la ha podido quitar. Es complicado apreciar todos estos detalles salvo en situaciones tan concretas como esta, pero se deben en su mayoría a que, por fin, el balón y el jugador van cada uno por su lado gracias a la nueva programación.

Esto último no es una promesa vana de la compañía: de veras se nota que han hecho algo desde la nada y que han cogido lo más básico del fútbol y han ido sumando sus capas de mecánicas una a una hasta que han funcionado en armonía, como lo hacían en 2006. Dentro de esas mecánicas, se han recuperado ciertos aspectos de la ley de la ventaja (con un buen resultado) y se ha mantenido el esquema de control introducido para regates y jugadas de calidad, que ya metieron en *PES 2013* y sigue funcionando de maravilla. Que tenga los mismos modos de siempre, sí, con una copa asiática y retoques aquí y allá en el modo leyenda y el editor no son novedades demasiado trascendentes. Jugar al futbol es pegar a una pelota, y por fin han vuelto a hacer que sea algo entretenido en sí mismo, sin adornos ni florituras, puliendo quirúrgicamente las asperezas.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

FOX ENGINE: No es que los juegos de fútbol presuman mucho de gráficos, pero Konami ha hecho un trabajo excelso y la comparación con la versión del año pasado es, como poco, odiosa.

Hay una característica nueva a la que se le puede sacar mucha chicha y que hará las delicias de más de un loco. Hablo de las combinaciones, de crear patrones muy concretos en las interacciones de la IA y del jugador cuando, por ejemplo, Messi toca la pelota. Es posible hacer un Barça *messidependiente*, del mismo modo que se puede intentar paliar el protagonismo de Ronaldo en el Real Madrid si, por ejemplo, se lesiona durante el partido. Por cierto, el Player ID, ese retrato detallista de los jugadores más importantes, ha sido ampliado bastante con respecto a *PES 2013* (ya son cerca de 100 los retratados).

Ahora que *FIFA* ha apostado más fuerte por la interacción social y la infraestructura online, sería gracioso que *PES* se lleve de nuevo a los jugadores más avezados y obsesionados con el pase perfecto y los disparos desde la esquina del área. La vuelta a su ritmo y a esa fluidez pesada, aderezados con unos retoques estéticos y una salto astronómico en la calidad de los movimientos y las físicas, son motivos más que suficiente para creer que el rey ha vuelto por sus fueros.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 9/10
AL CÉSAR LO QUE ES DEL CÉSAR



Arriba: El mapa de Campaña ha ganado en profundidad, más allá del construye-mueve habitual. Ahora toca pensar los turnos.

Total War: Rome 2

CRUZAR EL RUBICÓN

Los jugadores están divididos: Sega decidió que *Rome 2* merecía una campaña rimbombante de superéxito y Creative Assembly ha ofrecido... otro *Total War*. Para alguien que lleva jugando desde el *Shogun* original, ninguna queja: si la saga se dirige inexorablemente hacia un hipotético punto concreto desde sus inicios, *Rome 2* no se desvía un ápice de esa ruta. Los *Total War* pretenden ser juegos que mezclen los turnos 4X de los *Civilization* con batallas cafres en tiempo real más trabajadas (desde el punto de vista del rigor) que los febriles clics de ratón de un *Starcraft*. Y *Rome 2* cumple con esas características, incluso más en la primera parte que en la segunda.

Verán, en los Total War la gestión siempre tuvo (con la salvedad de *Medieval 2* y del *La Caída de los Samurai*, soberbio DLC de *Shogun 2*) un aire de añadido, de nexo entre batallas donde hacíamos poco más que microgestionar pobremente chorrocientas localidades, impuestos y edificios, y mover tropas para que se partiesen la cara en lo que de verdad importa, el campo de batalla. Y Creative Assembly decidió que ya estaba bien: había que meterle vidilla a la Gran Campaña y facilitar al recién llegado la avalancha de tareas tediosas e insatisfactorias de los turnos. Han cumplido: tenemos nuevos objetivos, minimisiones, capítulos, un sistema de intrigas políticas tan pocho como lleno de potencial (cada semana está saliendo una actualización, así que es posible que vaya a más) si jugamos con Roma, los agentes mejorados de *Shogun 2* y dos decisiones importantísimas que cambian todo. La primera es limitar el número de ejércitos: un general no puede disponer alegremente de varias legiones separadas a no ser que tenga peso en Roma. Las ciudades saben cuidarse solas con guarniciones enormes y el hecho de tener 4-6 legiones y flotas obliga a repensarse con quién queremos guerrear o por dónde expandirnos. Es una decisión discutida, pero excelente para el que firma, sobre todo porque las legiones y flotas tienen personalidad: ganan unos pequeños bonus en forma de tradiciones y, si las barren del mapa, podremos elegir reformarlas unos cuantos años después manteniendo esos bonus.

El segundo cambio es en la gestión de regiones: ahora se agrupan en provincias, y la interfaz permite controlar de un vistazo todo lo que está pasando en cada una. Es un follón, está resuelto regular y tiene el

AL DETALLE

GÉNERO: César on fire
PLATAFORMA: PC
PAÍS: Reino Unido
COMPAÑÍA: Sega
DESARROLLADOR: Creative Assembly
PRECIO: 54,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2
MÍNIMOS: Pentium 2,6 GHz, gráfica 512 MB, 2 GB RAM, DX 9, 35 GB HDD
ANÁLISIS ONLINE: Sí

ROME 2 NO ESTÁ TAN PULIDO COMO LOS ÚLTIMOS TOTAL WAR, PERO VA POR EL CAMINO CORRECTO

FAQ

¿QUÉ MODOS DE JUEGO ESTÁN DISPONIBLES?

La Gran Campaña, que es gloria tanto off como online. Batallas históricas y una especie de MMO estratégico que ya tenía *Shogun 2*. Todo bien.

TENGO POCO TIEMPO PARA ESTOS JUEGOS

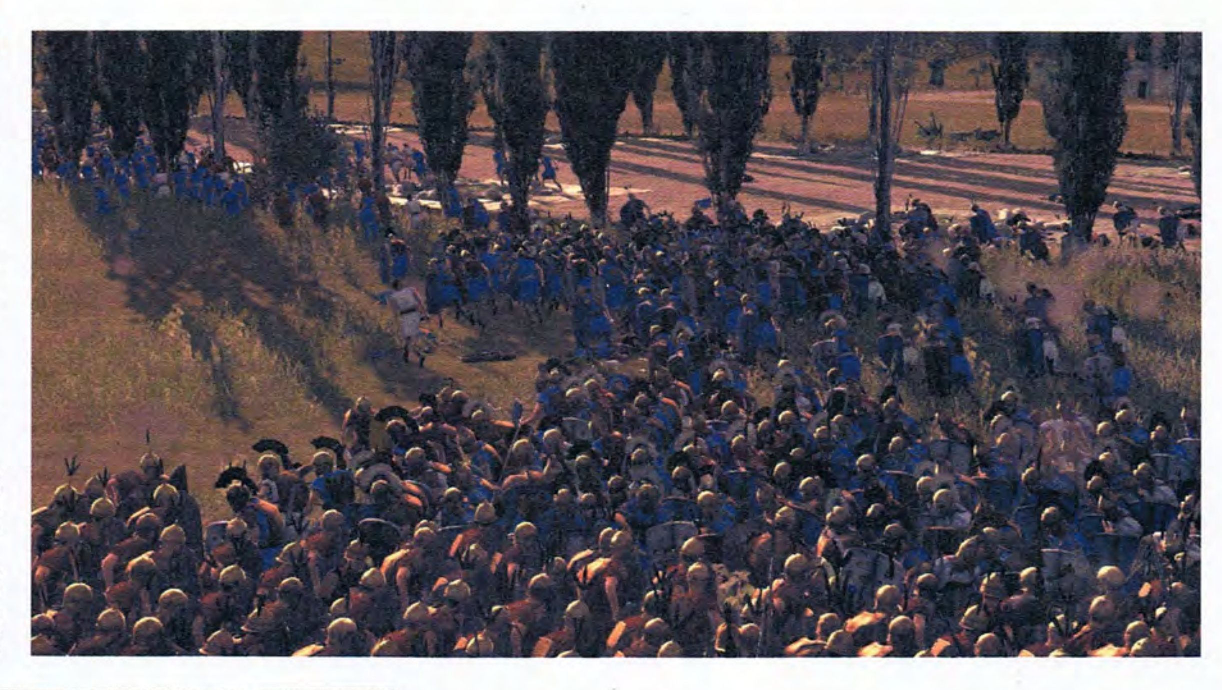
Y lo han tenido en cuenta por una parte: los turnos, incluso con dos o tres batallas, se han acortado mucho. Pero da igual, para sentir que has progresado algo tendrás que echar muchas horas.

¿TAN BUENO ES LO DE LOS ATAQUES ANFIBIOS?

Digamos que todos los defectillos inherentes al juego se olvidan en cuanto desembarcas 300 tíos en una batalla reñida.

Derecha: Esto es la batalla del tutorial, con apenas 2.000 hombres. Imagina esto, por 20, más adelante.

Abajo: La puerta en llamas, las hordas bárbaras gritando... Para ti es una pesadilla, para Roma es otro viernes por la noche más en el año 168 AC.





enorme pero de que no se pueden gestionar impuestos una por una. Pero eh, incluso así funciona mejor, mucho mejor que hasta ahora. Y tiene cierto rigor histórico: mejor tener pocos gobernadores que miles de caciques, no sé si me explico. Los cambios, para bien o para mal, redundan en beneficio de la Campaña, a la que todavía lastran algunos problemillas en la gestión de tiempos y turnos.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

ES UN TOTAL WAR: Todavía estoy esperando, desde *Shogun*, que algún juego tenga las narices de montar batallas de miles de hombres. *Rome 2* será mejor o peor, pero no tiene competencia fuera de su saga.

En lo que respecta a las batallas tenemos polémica: *Rome 2* es mucho más veloz que sus antecesores y rara es la batalla que dura más de 8 minutos. En CA se han esforzado en eliminar los defectos más sangrantes del original (defender en una esquina gracias a los límites del mapa) añadiendo puntos de victoria, niebla de guerra y un nuevo mapa táctico en el que el terreno es el gran protagonista. Los asaltos anfibios son gloria bendita, abriendo un abanico de nuevas tácticas que, por fin, hacen que sea esencial controlar el mar (algo que no he necesitado ni cuando metieron control de batallas navales). El nuevo motor de batalla hace más efectivos los flanqueos, las cargas y todas las tácticas de un buen general... Pero como la IA sigue siendo imbécil perdida, se nota más, claro. No es que el juego sea ahora más fácil: es que se nota mejor cuando jugamos bien.

Lo malo es que también se notan los defectos arrastrados: los asedios, que han intentado reducir precisamente por esa imbecilidad, son un festival de estupideces por parte de la IA. No es tan sangrante como en *Empire* (donde hasta nuestras tropas eran tontas de remate) pero aun así deslucen. Las grandes batallas se reducen a una amalgama de miles de tíos zurrándose donde importa más haberlos posicionado bien de primeras que lo que pasa después. Roma, en general, está descompensada. Aunque claro, estos dos últimos "defectos" son irreprochables históricamente hablando. El jugador que quiera un reto haría bien en jugar con los griegos.

El problema de *Rome 2* es muy simple: da lo que prometía Creative Assembly, no lo que quería vender Sega. Cientos de horas con el juego base, un online que coge todo lo bueno de *Shogun 2*, más un nuevo motor que se ajusta perfectamente a lo que *tiene que ser* un *Total War*. El problema es que los que acudan por el reclamo de que es una superestrella para todos los públicos van a flipar: *Rome 2* es un juego de estrategia, a la altura de los dos mejores de la serie, pelín por debajo del último DLC de *Shogun 2*, pero nada más. No revoluciona el género (sí la saga) ni abre puertas. Y bien está que sea así.

PD: Apenas he sufrido bugs, salvo alguna salida al escritorio.

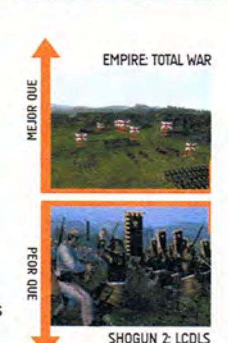
JAVI SÁNCHEZ

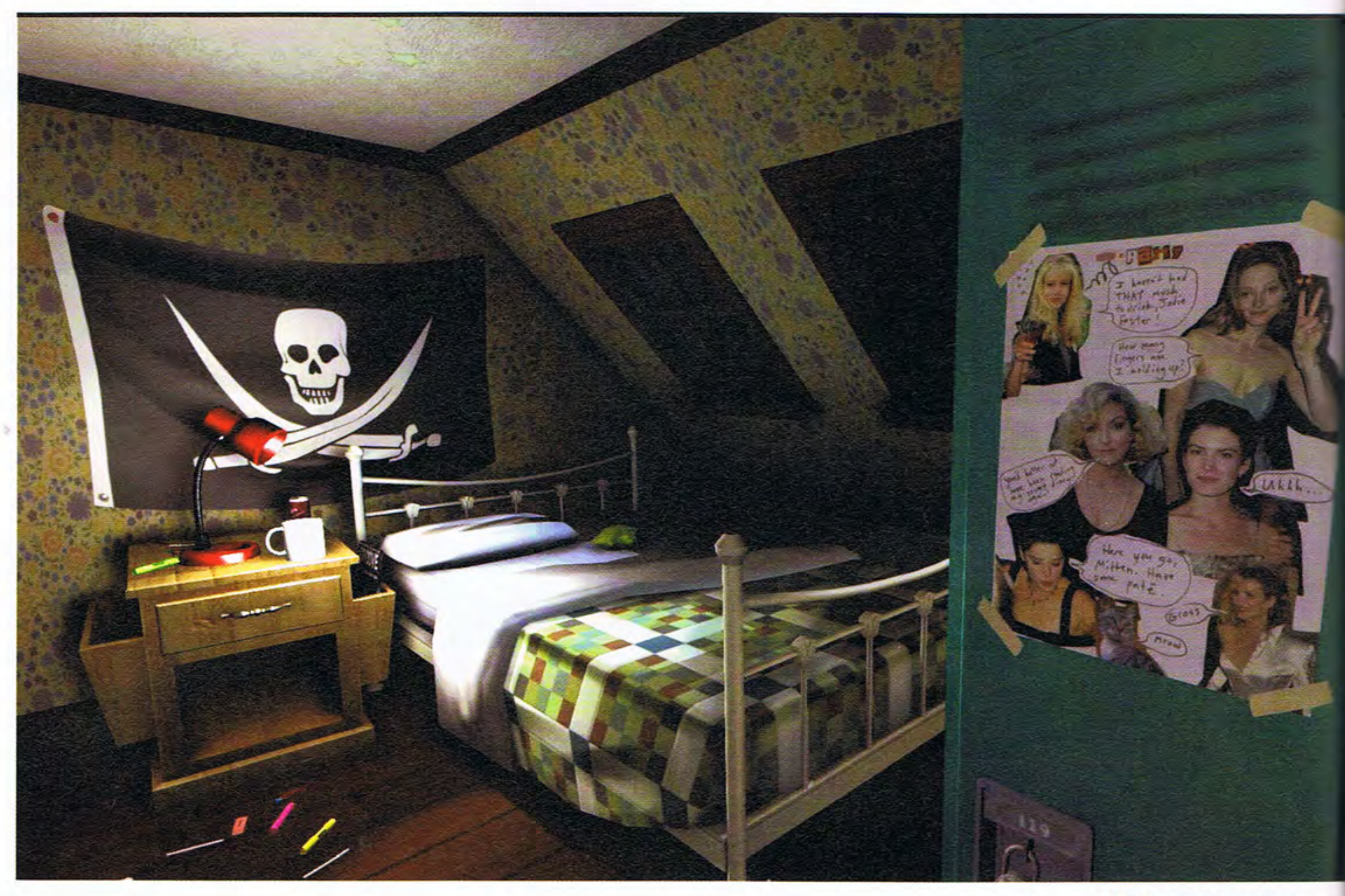
VEREDICTO 8/10

TOTAL WAR REDUX: PARA LOS QUE ODIAMOS STARCRAFT

FAMILIA Y HONOR

Jugar con Roma supone un cambio sobre la tradicional gestión dinástica de los Total War. Pertenecemos a una importante familia romana y debemos tener un ojo puesto en el bienestar de la República y otro en que a nosotros nos vaya mejor que a nadie. Eso implica que, a veces, tendrás que tener cuidado de que tus mejores generales sean de los tuyos. O eso, o desacreditarles, adoptarlos, asesinarlos incluso. Claro que las otras dos grandes casas pueden hacer lo mismo en un juego creciente de intrigas que puede desembocar en una guerra civil.





Arriba: Los Noventa resumidos en una muy bien escogida colección de fotos de famosas.

HOGAR, DULCE HOGAR

Gone Home

No es que no nos gusten los juegos de tiros, pero a veces nos preguntamos qué clase de juegos se harían si se tuvieran que desechar completamente las mecánicas de disparos. ¿Y si el componente principal de *BioShock Infinite* fuera explorar Columbia, hablar con Elizabeth y desentramar la historia en lugar de usar sus poderes y escopetas? Probablemente, fuera mejor juego, así de claro lo decimos. ¿Y si la narrativa, ese aspecto que cada vez tiene más peso, pasara a serlo todo en los videojuegos?

Gone Home, hecho por un estudio de antiguos miembros de Irrational y de 2K Marin, se centra totalmente en la narrativa ambiental y ofrece un rico y evocador marco solo posible cuando un grupo de diseñadores con talento se junta.

Las gentes de Fullbright trabajaron en *BioShock 2: La guarida de Minerva*, que era una especie de episodio dentro de una perdida antología sobre Rapture, que encapsulaba todo lo bueno de la franquicia en un microcosmos bastante personal. *Gone Home* ofrece una experiencia superior a aquello. Se ambienta en una casa de campo de Portland donde Kaitlin, la hija mayor de la familia Greenbriar, ha vuelto a casa para encontrársela completamente vacía, sin su familia. Hay una preocupante nota escrita por Sam, su hermana; y la tele avisa de que se avecina una tormenta. Papá y mamá no están para recibirla con los brazos abiertos. Definitivamente, algo no va bien.

AL DETALLE

FORMATO: PC, Mac, Linux
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: The Fullbright Company
DESARROLLADOR: The Fullbright Company
PRECIO: 19,99€
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

FULLBRIGHT MANIPULA NUESTRA PERCEPCIÓN DE LA AUTÉNTICA NATURALEZA DE ESTE CUENTO

Al entrar en al casa, elementos de la historia familiar se muestran a través de notas, detalles de las habitaciones, así como con la narración de Sam que detalle su relación con Lonnie. *Gone Home* está rendido a la narrativa, con todas su formas de interacción establecidas en torno al aprendizaje y la exploración del entorno con el fin de desentramar los pensamientos de tus familiares. Aprendes sobre la propia Kaitlin y sobre su relación con ellos.

Todas los elementos de *Gone Home* son familiares. Los documentos y cintas de audio detallan a los personajes y sus pensamientos, algo que es habitual en cualquier juego con gran presupuesto; pero a diferencia de esos archivos secundarios para gastar tiempo, en *Gone Home* están centrados a la casa y son muy concretos. Las notas, las cartas, los diarios, nada está escrito en exceso, no

FAQ

¿HAY UN FANTASMA?
Ni idea, es un juego con tantos misterios que cuesta saberlo.

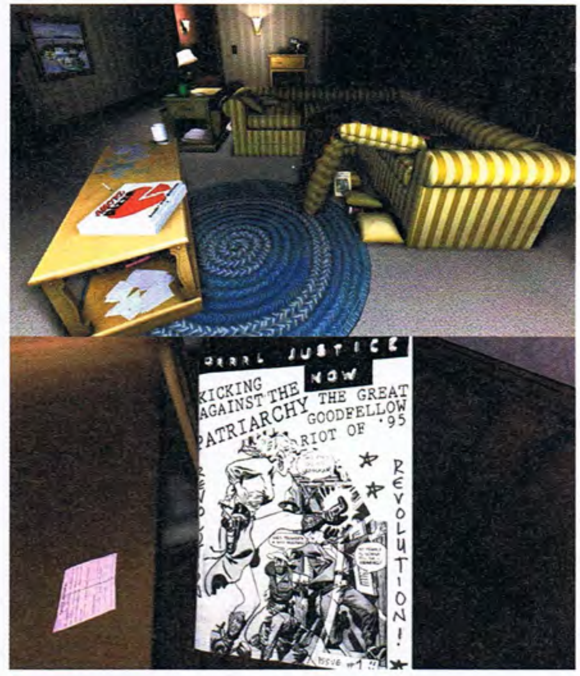
¿CÓMO DE IMPORTANTE ES EL PERÍODO DE TIEMPO?
Mucho. Es impresionante lo bien que esta casa es capaz de arrastrarte hasta 1995.

¿VALE LA PENA EL PRECIO PESE A SER TAN CORTO?
Desde luego, siempre hay que fijarse en la calidad de la experiencia, nunca en cuánto ha durado ni cuánto ha costado.

¿ES UN JUEGO GAFAPASTA?
Se vaya usted a la mierda.



Derecha: La manera en la que se va descubriendo la casa al jugador es parte de la esencia de la experiencia. Sensacional.



Abajo: Sin decir nada importante, llegar a esta habitación marca uno de los primeros momentos de auténtico estupor.

suelen estar en lugares obvios y detallan muy poco a poco una definición de sus residentes.

Poco a poco se conoce al padre de Sam y Kaitlin y a sus problemas como escritor. Del mismo modo nos enteramos de los aspectos clave del trabajo diario de la madre, del que no puede parar de quejarse. Todo está ahí presente, como una sola pieza, esperando en la casa, si bien es la fascinante historia de Sam, la de esta provocativa chica, la que más tiempo ocupa y en la que Fullbright demuestra que puede manipular nuestra percepción de la auténtica naturaleza del cuento que representa, y lo hace de un modo que posiblemente termines el juego de una sola partida.

La casa. Es difícil percibir solo mirando a través de una pantalla lo que es la vida suburbana, pero resulta incómodo. Los sonidos y la ausencia en una casa vacía. *Gone Home* no es un juego de terror, pero desde luego toca temas clave del género y hace que te preguntes qué es lo que origina ciertos ruidos en el piso de arriba. Además, la casa no está abierta por completo, por lo que explorar las áreas iniciales puede dar algo de miedo en tanto que es la vida de unas personas y Sam va contando que existe una presencia extraña.

La casa de los Greenbriar se va desbloquenado de una manera que permite reconstruir la historia de la familia orgánicamente. Es algo que no se consigue solo con las cartas de rechazo de los editores o con las entradas del diario de Sam, sino también con el enorme detalle con el que se retrata la época de los Noventa, que hará que te pares a leer pegatinas, coger unos VHS de *Expediente X* o disfrutar con las referencias a *Twin Peaks*.

La sutileza es el mejor aspecto del diseño de *Gone Home*. Estamos ante una historia muy bien escrita que cualquier amante del medio sabrá, o debería apreciar. Como con *La Guarida de Minerva*, *Gone Home* combina una potente caracterización con un guión impredecible en una historia corta de alrededor de dos horas y media, pero que no cede a la violencia como mecánica. Esperemos que el juego sea una influencia para futuros creadores en tanto que existe un potencial en los juegos guiados por su historia pero que no necesitan una pistola para avanzar. Esto es una prueba de ello.

¿Deberíamos dejar el futuro de la narrativa del videojuego a valientes desarrolladores independientes y olvidarnos de grandes compañías? Puesto que no hay forma de que un juego como éste sea un éxito comercial para una gran compañía, quizá. Sin embargo, son juegos como el que estamos analizando los que abren una brecha en la mente de muchos creadores, y de eso se trata. Ahora bien, sin más juegos de disparos, *Gone Home* quizá no hubiera sido tan impactante.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

SIN PELEAS: La interacción se limita a caminar, leer, mirar a tu alrededor y escuchar. En serio. *Gone Home* quizá requiera un poco de gusto por los videojuegos, pero realmente merece la pena como experiencia.

LA GUARIDA DE MINERVA

BioShock 2 **tiene una reputación dividida. Están los que creen que la secuela era algo totalmente innecesario y aquellos que le dieron una oportunidad y que vieron temas que luego se sumaron al canon. Con La guarida de Minerva fueron algo más allá y se centraron en unos pocos personajes y en las acciones que llevaron al escenario en el que se juega. Es algo perfecto y que merece la pena probar. Muchas de las ideas presentes en este DLC lo están también de alguna forma en *Gone Home*, muy concretamente en lo que se refiere a la estructura de la historia.**





UN GRAN PASO PARA LA NARRATIVA DEL MEDIO

¿ES SUDA51 UN PERRO DE UN SOLO TRUCO?

Killer is dead

Decir que Suda51 es un iconoclasta y un autor dentro del *mainstream* es como decir que le pone unos nombres muy chulos a sus personajes: una obviedad que conviene matizar. Porque sí, es cierto, le pone nombres muy chulos a sus personajes, pero eso no le convierte en un *auteur*. Del mismo modo que su exhibición de cierta iconoclasia, gamberrismo o buen gusto estético tampoco lo convierte en un punk. Repetimos como loros las convenciones que las agencias de marketing nos repiten con cada nuevo lanzamiento, y a veces conviene frenar y pensar. Sí, de acuerdo, los juegos de Suda51 son gamberros, chirriantes, descocados, ultraviolentos y llenos de referencias a los tebeos de terror, el rock pesadete, el cine de género y los videojuegos clásicos. Vale, pero... ¿es suficiente todo ello para sustentar un juego por sí mismo?

Comienza a ser cada vez más evidente en el caso de Suda51 que el hecho de tener unas señas de identidad no conduce automáticamente a que todos sus juegos sean soberbios. A unos cada vez más estrepitosos tropiezos en las listas de ventas comienzan a sumarse críticas más y más flojas. ¿Se está agotando Suda51? De nuevo hay que pensar de forma lateral y dejar de lado la ridícula política de autorías que a veces usamos sin demasiada sensatez: sí, Suda51 imprime su firma en prácticamente un juego al año, pero nos tenemos que ir al primer *No More Heroes* para encontrarle dirigiendo algo que no sea una secuela, un *remake* o un refrito de un éxito anterior. Desde entonces todo han sido segundas tomas y ports de juegos ya lanzados (y por tanto, posiblemente, su cargo una simple herencia del que ocupó la primera vez), y títulos que relacionamos a pies juntillas con él, como *Lollipop Chainsaw*, *Shadows of the Damned* o este Killer Is Dead (¿a que ni os habíais molestado en mirar los créditos? Suda51 es únicamente guionista del juego) le tienen como productor ejecutivo o director creativo u otros eufemismos. ¿Son juegos de Suda51? Eso es lo de menos, en cada uno habrá tenido un mayor o menor grado de implicación el diseñador japonés. Lo importante es lo que esconde ese baile de créditos: Suda51 ha acabado convirtiéndose en una marca, un sello, un listado de constantes que hay que repetir, una fábrica de códigos y guiños. Algo alejado de la autoría real o del contundente punk que tanto se airea cuando se le menciona.

De nuevo, ¿es eso necesariamente malo? No. Estamos hablando de videojuegos, y éstos

DETALLES

PLATAFORMA: Xbox 360
OTROS FORMATOS: PlayStation 3
ORIGEN: JAPÓN
PUBLISHER: Deep Silver
DESARROLLADOR: Grasshopper Manufact.
PRICE: 59,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1



Arriba: El rosario de ejecuciones a tu disposición es vistoso y fácil de desplegar, pero quizás por eso, lejos los tiempos de los fatalities de Mortal Kombat, no suponen una verdadera recompensa para el jugador. Derecha: Los enemigos son lo suficientemente variados como para que el juego no aburra, pero recomendamos que desde el principio juegues en Difícil.



MODO GIGOLÓ

No, no hablamos de estos dos meses de Rodríguez que has pasado deambulando por una Malasaña post-apocalíptica como alma en pena, en busca de compañía humana. Se trata de minijuegos insertos entre misión y misión, no obligatorios y que están levantando ampollas entre ciertos sectores de la crítica por culpa de su muy autoconsciente machismo. En ellos, Mondo Zappa intentará intimar con una serie de bellas mujeres a través de pruebas sencillas como el mecanismo de un sonajero, en las que tendrá que observarlas lúbricamente sin ser descubierto y culminar su galanteo con un regalo que, de ser lo suficientemente caro, le garantizarán unos cuantos mimos.



TAN BUENO COMO

MGR: REVENGEANCE

PEOR QUE



LOLLIPOP CHAINSAW

SERÍA SALUDABLE QUE DEJÁRAMOS DE VER TODO JUEGO QUE SALE DE GRASSHOPPER COMO CONTINUACIÓN DE UNA LÍNEA DE AUTOR

se hacen en equipo, y reciben decenas de influencias durante sus largos desarrollos. Pero quizás sería saludable que dejáramos de contemplar todo juego que sale de la factoría Grasshopper como una continuación de una línea de autor que, en realidad, y vamos a ir entrando en materia de una vez, no existe.

Bien: *Killer Is Dead*, superado todo el trago de reconocer que el genio chiflado que lo hacía todo mal y todo bien al mismo tiempo en *Michigan: Report From Hell* o que consiguió dar un necesario baño de cara a Wii con sus *No More Heroes*, o que, qué demonios, a pesar de su autoría difusa ayudó a poner en pie estupendos juegazos como *Lollipop Chainsaw* o *Shadows of the Damned*, preñados de desprejuicio y diversión... superado el trago, decimos, de asumir que quizás no toda su personalidad empapa cada instante de Killer Is Dead y aunque lo hiciera, eso no es necesariamente positivo, nos queda un *hack'n slash* sencillo y muy disfrutable.

Su simplicidad puede ser su mayor virtud: un solo botón para atacar, que genera combos combinado con el stick de movimiento, y otro para bloquear, que sirve de más bien poco ante enemigos de cierta envergadura y que hay que usar para esquivar, que es donde está la chicha de la mecánica: acumular unas cuantas esquivas con éxito propiciará potencia y ejecuciones, de un modo similar (aunque mucho más simplificado) a lo que vimos en el inmortal *Bayonetta*.

Killer Is Dead, está claro, no quiere ser *Bayonetta*. La profundidad de la mecánica de combate de ambos juegos es incomparable, pero hay algo en la obcecada simplicidad de *Killer Is Dead* que obliga al jugador a atravesar el juego, inofensivo pero divertido, de cabo a rabo. Quizás es porque de este modo la arrebatadora estética que Grasshopper, con el ojo muy puesto en uno de los primeros éxitos de su jefe, *Killer7*, se puede disfrutar sin demasiados estorbos (menudos guiños hay en las cinemáticas a los rolazos románticos de los 16 bits nipones). Quizás es porque *Killer Is Dead* tiene muy asumido que es un entretenimiento tonto y desechable (y por eso tampoco nos vamos a poner tensos con unos infaustos minijuegos de ligoteo que, por una parte, están ahí claramente para rascar algo de duración al título y, por otro, son una clara herencia de un subgénero lúdico japonés de toda la vida). Quizás, sencillamente, no necesitamos que los juegos sean impecables y duren cuarenta horas todo el rato.

SIN CONEXIÓN
LO QUE ECHAMOS EN FALTA

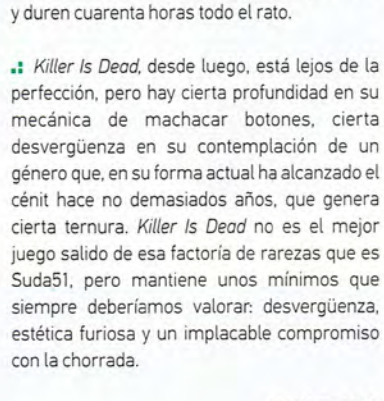
MÁS PULCRITUD: Suda51 parece haberse convertido en una marca que repite descuidadamente sus señas de identidad. ¡Cuida un poco tu mandanga!

FAQ

¿SOLO UN JUGADOR?
Solo uno. Pero tratándose de Suda51 deberías estar acostumbrado. Te guste más o menos, la fuerza de sus juegos está en los modos Campaña.

NO ME MOLESTA EL MACHISMO GALOPANTE
Entonces no te subirás por las paredes con el Modo Gigoló, pero nosotros tenemos mucho cuajo para estas cosas y no sabíamos para dónde mirar a veces.

¿LO PEOR DE SUDA51?
Uhm. Buena pregunta. Quizás.



Arriba: A pesar de los esfuerzos de Suda51 por dotar a Mondo Zappa de un atractivo irresistible, carece de la descerebrada candidez de Juliet Starling o la desvergüenza semi-latina de García Hotspur. Izquierda: La estética es sin duda el punto fuerte del juego, con momentos tan bellos e impactantes que te empujarán a seguir a pesar de los problemas.

.: *Killer Is Dead*, desde luego, está lejos de la perfección, pero hay cierta profundidad en su mecánica de machacar botones, cierta desvergüenza en su contemplación de un género que, en su forma actual ha alcanzado el cénit hace no demasiados años, que genera cierta ternura. *Killer Is Dead* no es el mejor juego salido de esa factoría de rarezas que es Suda51, pero mantiene unos mínimos que siempre deberíamos valorar: desvergüenza, estética furiosa y un implacable compromiso con la chorrada.

JOHN TONES

VEREDICTO 7/10
SALVAJE Y DESCARADO, PERO MUCHO MENOS DE LO DESEABLE

Abajo: *Dinasty Warriors 8* también renueva el sistema de armas por completo, pasando de la pochez de sus ancestros a integrar un piedra-papel-tijera semiestratégico y permitirnos portar un arma adicional para una supercontra.





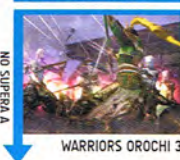
DETALLES

GÉNERO: Un millón de tollinas
PLATAFORMAS: PS3
OTRAS PLATAFORMAS: Xbox 360
PAÍS: Japón
COMPAÑÍA: Tecmo Koei
DESARROLLADOR: Omega Force
PRECIO: 61,50 €
LANZAMIENTO: 19 de julio
JUGADORES: 1-2
ANÁLISIS ONLINE: No

INNOVA TANTO COMO

BLADESTORM: THE HUNDRED YEARS WAR





NO SUPERA A

WARRIORS OROCHI 3

POR FIN UN PASO ADELANTE ENTRE MILES Y MILES DE BAJAS

Dynasty Warriors 8

Nuestro amor por los *Musou/ Warriors* no debería sorprender a nadie a estas alturas. En tiempos de la megafranquicia, el QTE como fin y principio, la cinemática como recurso y el DLC infinito, los *Dinasty Warriors* persisten como juegos limitadísimos, fieles únicamente a sí mismos y a la inspiración china doble: la histórica de los Tres Reinos que bautiza la saga, y la de fábrica de "tercer turno" para el Todo a 100 donde el juego se recicla y se copia a sí mismo descaradamente. En el fondo, es objeto de cariño porque es un juego donde pulsas X y vuelan mil chinos desde el segundo 10 hasta que te canses, entre bacalao metalero machacón.

Pero incluso la saga necesita renovarse de vez en cuando: las últimas desviaciones de la franquicia madre (los *Orochi*, los *Empires* y demás), titubeaban entre unas carencias técnicas cada día más sangrantes y unos modelos de juego de callejón sin salida (*Strikeforce*, un pseudo MMO aún más peñazo que el propio MMO oficial). Afortunadamente, *Dynasty Warriors 8* ha descubierto cómo sonsacar algunas virtudes sin renunciar a sus vicios adorables (la repetición extenuante, la IA nefasta, el botón X como Alfa y Omega pulsante de su propio universo) mediante dos aderezos. En el primero, el juego por fin se toma en serio su sistema de combate (ojo, de lo que *nosotros* pegamos: la IA sigue ocultando sus carencias lanzando cientos de maniquíes contra el jugador) mediante un sistema de contras y bloqueos tan cazurro y soriano como sus elementos madre. Un pequeño piedra-papel-tijeras, un poco más de peso elemental, unos jefes intermedios un poco más cabritos, unas armas un poco más curradas y, alehop, ahora toca *jugar* de vez en cuando.

MEJORADO
SUPERANDO EL ORIGINAL
A LA CONTRA El combo irrompible, ya sea de ida o de vuelta, nunca va a abandonar a los *Warriors*, pero el nuevo sistema de contras, bloqueos y chiribitas de fuego reduce su frecuencia hasta límites soportables.

El segundo logro motiva aún más. Un Musou, en esencia, es un simulador de desbloqueos: mata miles y consigue un arma; acaba batallas y libera personajes. Es un *subsubsubDiablo*, si así lo quieren, donde había una desconexión increíble entre recompensas (los desbloqueos jugables) y progresión (haz esa misma batalla exacta *otra vez*). Ahora, contamos con un nuevo modo, Ambition, que justifica con una meta tangible (¡extraída de la barriada *Farmville*, ni más ni menos!) la repetición de masacres: hay que construir un chiringuito guay haciendo lo que un jugador de Musou sabe hacer: volando gente a castañazos.

Omega Force incluso ha hecho un pequeño esfuerzo para que ese motor de Vespino que empuja sus juegos pueda volver a presentar enemigos en pantalla. Evidentemente, a estas alturas no va a engañar a nadie que no estuviera previamente seducido, pero para el adicto (y "adicto", aquí, no es metáfora de nada) que últimamente pensaba que esta no era la buena mandanga, *Dinasty 8* es la metanfetamina azul de Walter White: sigue siendo crack, pero de calidad.

JAVI SÁNCHEZ

VEREDICTO 7/10
KOEI ACABA DE SALVAR UNA BOLA DE PARTIDO





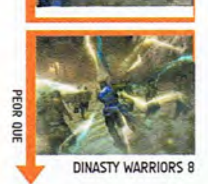
¡OMEGA FORCE SE HA TOMADO EN SERIO EL DESARROLLO DE UN JUEGO! ¡ALELUYA!

One Piece: Pirate Warriors 2

DETALLES

PLATAFORMA: PS3
PAÍS: Japón
COMPAÑÍA: Namco Bandai
DESARROLLADOR: Omega Force
PRECIO: 69,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2
ANÁLISIS ONLINE: No

MEJOR QUE
KEN'S RAGE 2



PEOR QUE
DINASTY WARRIORS 8

La primera entrega de esta adaptación de *One Piece* pasada por el filtro *Musou/Warriors* nos dejó unas cuantas sorpresas en forma de plataformas, QTEs y opciones de diálogo inesperadas en un juego de estas características. Experimentos que no iban a ningún sitio y estaban más para recrear momentos del anime original que para mejorar la jugabilidad, aunque suponían un alegre cambio dentro del cortapeguismo infinito de los *Warriors*.

Para la secuela, sin embargo, Omega Force ha decidido ponerse el traje de faena (porque siempre piensan, creo que acertadamente, que ya tenemos el juego previo) y centrarse en el trompazo: *Pirate Warriors 2* adelanta a toda mecha a su antecesor en el apartado de animaciones, cantidad de enemigos y personajes, proporcionando una experiencia muy cercana a lo que ofrecían los pretéritos juegos de *Dragon Ball*: sentirte como si estuvieses jugando la serie. El esquema de combate se basa en el aporreo de dos botones, como es norma de la casa, y recordar de vez en cuando que hay más en el mando, pero que tampoco pasa nada si no se usan.

Curiosamente, esta entrega es uno de los *Musou* (así en conjunto, incluyendo las sagas "oficiales") menos pesado a la hora de subir niveles y desbloquear cosas, ya que incluye un sistema de compra de personajes y niveles de experiencia que evita la repetición hasta la muerte por túnel carpiano. Entre eso, y que parece que Namco Bandai ha sacado el látigo para que no entreguen uno de sus habituales desastres técnicos, casi me da envidia no ser fan acérrimo de la serie: porque resulta que *Pirate Warriors 2* está mejor facturado que el 90% de lo que hace Omega Force. Ojalá hubiese alguna manera de señalar a los japoneses que, a partir de ahora, estos deberían ser sus mínimos.

VEREDICTO 7/10
MEJOR WARRIORS QUE CASI TODO LO DE ESTA GENERACIÓN

Abajo: Algo que deberíamos exigir, así en general: paletas de colores como ésta en más juegos, no sólo en adaptaciones de animes.



LA ÚLTIMA JOYA DEL JAPAN STUDIO DE SONY ES LO MÁS BONITO QUE VAS A VER EN PS3

Puppeteer

DETALLES

PLATAFORMA: PS3
PAÍS: Japón
COMPAÑÍA: SCE
DESARROLLADOR: SCE Japan Studio
PRICE: 39,99 €
LANZAMIENTO: Out now
JUGADORES: 1
LANZAMIENTO: Ya a la venta
ANÁLISIS ONLINE: No

MÁS BONITO QUE
MURAMASA: TDB



CASI A LA ALTURA DE
PIKMIN 3



***Puppeteer* es, con diferencia, una de las experiencias más cuquis que podemos encontrar hoy en una PSN llena de alegrías.** La propuesta pone a la marioneta protagonista en un teatro de idems con una dirección artística espectacular, repleta de personalidad e identidad propia. Podemos encuadrarlo en ese casi olvidado género de acción de plataformas, en el que aventura, combate y saltos se dan la mano para crear algo superior.

El problema es que *Puppeteer* falla en ese choque de manos en ocasiones: los controles no son todo lo bondadosos que querríamos y el equilibrio entre géneros a veces chapotea, sobre todo por una deficiente comunicación con el jugador: nuestro personaje necesita habilidades (en forma de cabezas, de las que hay unas cuantas, pero no podemos equipar todas ni de lejos) para sortear obstáculos o enemigos, pero el juego hace muy poco para indicarnos cuáles hacen falta en un momento concreto. El resultado, aunque en ningún momento frustrante, se ve lastrado así por una necesidad constante de probar ensayo y error cuando, precisamente, el leitmotiv de un plataformas debería ser la libertad de movimientos. Pero, sin embargo, a veces parece -por afrontar todo como si fuesen puzles- que comete los mismos tropezones que *The Cave*. Eso sí, al igual que el irregular juego de Ron Gilbert, merece la pena probar su propuesta. Es imperfecta, pero bella y repleta de pequeñas gemas escondidas.



Arriba: La inventiva que muestra cada segundo de Puppeteer hace que le perdonemos sus leves tropiezos



Arriba: El animador Gavin Moore ha hecho un trabajo irreprochable en el apartado técnico



VEREDICTO 8/10
PRECIOSO, CABEZÓN, DISTINTO

EL MUNDO DE LOS HÉROES CLÓNICOS

Marvel Heroes

AL DETALLE

FORMATO: PC
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Gazillion Entertainment
DESARROLLADOR: Gazillion Entertainment
PRECIO: Free-to-play
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: MMO

Cuando llevas una licencia tan popular y querida como Marvel a un videojuego, el título es lo de menos. En el caso de *Marvel Heroes*, es un clon de *Diablo* reconvertido a MMO con todas las 'bondades' del free-to-play. Eliges un héroe, te lías a palos por sitios conocidos y subes de nivel. Y ya está.

Sin embargo, la primera razón por la que cualquiera se meterá en *Marvel Heroes* no es por la mecánica de *looteo* (que es terrible) o por la satisfactoria sensación de vender a un villano (que tampoco es para tirar cohetes). Los jugadores llegarán a él porque están presentes el Capitán América, Spider-Man y Hulk.

Lo que pasa es que a nadie le gustará encontrarse con un montón de clones de sí mismos ni lanzarse a hacer equipos con otros dos Iron Man. Nadie quiere ser La Cosa entre Las Cosas, motivo por el cual los héroes de pago que están en las tiendas del juego parecen más atractivos que los que vienen gratis. Anda que no son listos ni nada.

Todo juego free-to-play depende mucho de aquellos usuarios que no pretenden pagar un solo duro por jugar, y aquí es donde el juego se pasa las cosas por la parte alta del quijote. Los novatos empiezan con cinco héroes (Tormenta, Bruja Escarlata, Daredevil, La Cosa y Ojo de Halcón, todos una porquería salvo el último), y más allá de los otros dos que se desbloquean en campaña, las posibilidades de conseguir otro personaje sin apoquinar dinero son remotamente ridículas. Que puedas conseguir un héroe a partir de hacer looteo es casi imposible, infinitesimal.

Esto sería tolerable si los héroes fueran baratos, pero no es el caso. Pretenden que la gente pague más de 15 euros por un héroe, que por mucho que haya otros a algo más de cinco euros, es un maldito abuso. Además, como comprarlos es algo casi necesario para no estar siempre con el mismo personaje, es una tarifa abusiva. Y aún con esto, si la recompensa por jugarlo fuera mínimamente interesante, vale, pero es imposible perdonar todo a la vez.

Los enemigos que se combaten o son unos flojos o están exageradamente fuertes, especialmente los jefes. Los poderes igual: o son poderosísimos o una paparrucha. Y si tratas de vencerlos en grupo, el casi inexistente matchmaking y su nula comunicación hacen el resto.

Marvel Heroes merece la pena, si eso, para jugar su historia con Ojo de Halcón, lo cual no lleva más de ocho horas. Más allá de esto, no ofrece recompensa alguna. El juego es un cascarón vacío que pone las trampas justas para mantenerte jugando hasta que termines comprando un Spider-Man con el que dar un par de vueltas colgando por los escenarios.

SIN CONEXIÓN

LO QUE NO FUNCIONA BIEN

TACAÑERÍA: Con algo más de generosidad por parte del juego, no se sentiría ni la mitad de miserable. Si hubieran hecho la experiencia gratuita algo mejor no lo estaríamos suspendiéndolo.

MEJOR QUE: SPACE SIEGE

PEOR QUE: PATH OF EXILE

Arriba: Se esfuerzan por hacer que los héroes parezcan reales al tener un medidor de especiales. El Capitán América, por ejemplo, puede emplear puntos de escudo para hacer más daño.





Arriba: Los efectos de los poderes suelen ser bombásticos y muy elaborados, lo que en grandes grupos suele llamarse una molestia innecesaria que se puede reducir.





Arriba: El castillo se compone de cuatro áreas diferentes, cada una de las cuales tiene su propio jefe y su bestiario, así como favorecen a diferentes maneras de jugar.



CONSTRUYENDO UN ÉXITO POR PARTES

Rogue Legacy

Tal como *Spelunky* y *The Binding of Isaac* antes que él, *Rogue Legacy* cubre los elementos del roguelike con una capa de accesibilidad. Con *Rogue Legacy*, esa capa es de vampiro, de *Castlevania*, y se apoya en mucho en las mecánicas del clásico de aventuras para labrar la naturaleza de *Rogue Legacy*. Y las vidas son efímeras, lo contrario que el equipo y las mejoras que se heredan.

Cada vida tiene diferentes aspectos. Lo primero es la clase, el aspecto más influyente en cuanto a habilidades y estadísticas, pero también la más subjetiva. Nuestra favorita, el Hokage, un ninja que sube su daño a costa de salud, pero también hay magas, nomuertos o bárbaros.

Según la clase, hay ciertas cosas que el héroe podrá hacer o no, y lo mejor del juego fluye en esta dirección. La nostalgia le da un toque sepia a todo el juego, y el modo Insanity te obliga a jugar el castillo al revés (BOOM). Hay más elementos como la cámara muy cercana, que impactan en la mecánica de forma más leve, pero que le dan desde luego una personalidad que ya quisieran otros. Y todos los personajes tienen entidad y no se olvidan con facilidad pese a que mueran rápido.

Al romper con la tradición del roguelike en lugar de que cada partida sea un nuevo inicio, *Rogue Legacy* es una guerra de miles de años. Saber que fracasarás cientos de veces se convierte en una ventaja pues el oro que consigues en cada intento lo heredan tus descendientes, quienes sin duda lo gastarán para mejorar antes de sufrir tarde o temprano el mismo destino que su progenitor. El linaje de humildes caballeros pronto se convierte en uno de temibles y locos héroes.

Evidentemente, existe siempre una sensación de peligro y duras consecuencias, como tener que pagar cada vez que te adentras en el castillo o que si no te gastas el oro que tienes antes de hacerlo, lo pierdes para siempre, lo cual es una forma muy inteligente de evitar acumular demasiado. Por otro lado, las mejoras más importantes están bloqueadas hasta que llegas a cierta distancia en el castillo, por lo que sí, es importante sobrevivir mucho.

Todo esto añade una sensación de recompensa constante en una experiencia que, de lo contrario, sería repetitiva. Es fácil sentir que avanzas y que cada vez conoces mejor el juego, y con cada jefe derrotado, que hay que matar solo una vez, parece que el mundo sí va cambiando. Los enemigos quizá no varíen demasiado con el tiempo, pero no quita que *Rogue Legacy* sea capaz de ofrecer, manejar y mantener una experiencia de juego tan pura como entretenida todo el tiempo.

AL DETALLE

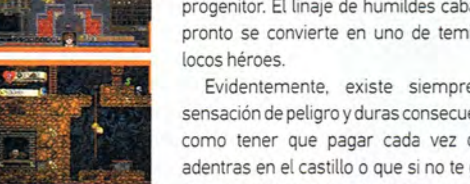
FORMATO: PC
ORIGEN: Canadá
COMPAÑÍA: Cellar Door Games
DESARROLLADOR: Cellar Door Games
PRECIO: 14,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE: DUNGEONS OF DREDMOR



PEOR QUE: SPELUNKY





SÍNTESIS

CÓMO MEZCLAR DOS GÉNEROS

ROGUELIKE: Niveles y personajes aleatorios hacen cada partida un reto que se siente diferentes siempre.
CASTLEVANIA: Tener un hechizo secundario y un montón de características más en común hacen que *Rogue Legacy* parezca muy familiar.

VEREDICTO 8/10
UN BUEN BATIDO CON SABOR A ROGUELIKEVANIA

Abajo: Todos los héroes muertos adornan el muro familiar y te deja verlos de nuevo y saber qué títulos se les concedió en muerte. Esperamos que tengas un buen inglés...







Izquierda: Las misiones secundarias devoran el juego, al mostrar pequeños retazos de la invasión en la América profunda. Las primeras son brillantes.

LA RESURRECCIÓN DEL PEGATIROS TÁCTICO

The Bureau: XCOM Declassified

Cuando se apague esta generación tendremos claro que *Gears of War* y *Mass Effect* entendieron muy bien cuál era el otro camino del pegatiros, aunque ambos renunciaran a él en sus últimos capítulos: táctica y habilidades, cobertura y rol, supervivencia y acompañamiento. Ambos bebían, por diferentes caminos, de títulos como *Brothers in Arms* o *Star Wars: Republic Commando*. Y entendieron que las barreras de los géneros están para pulverizarlas. *The Bureau* mira sin tapujos en esas actitudes y trata de replicarlas añadiendo sus propias gotas a la mezcla: las lecciones de los juegos tácticos por turnos con su hermano *XCOM* a la cabeza. Una audacia que hay que aplaudir, aunque se hayan dejado algo en la traducción.

Porque *The Bureau* es atrevido, qué duda cabe: un juego sin multi, que se sustenta únicamente en dos descubrimientos y que plantea una ambientación a contracorriente: una invasión alienígena secreta de serie B a principios de los 60, que se enfrenta a una agencia gubernamental de tipos con el pelo cortado a navaja. Los descubrimientos hay que aplaudirlos: un sistema de gestión de compañeros (en el juego llevamos al agente Carter y dos secuaces con distintas habilidades) que naufraga de vez en cuando pero apunta maneras y, sobre todo, un botón para ralentizar el tiempo a la hora de dar órdenes que debería convertirse en manual para todos los futuros híbridos. En esos segundos de tiempo-bala, mientras asignamos posiciones y colas de poderes con una ruleta tipo iPod, está todo lo que quiso hacer *Mass Effect* antes de que decidiéramos que la IA llevase a los compañeros porque aquello era un sindiós.

El problema es que el juego ha tenido un desarrollo accidentado y en él conviven varios títulos. El primero, el del tercio inicial, es un excelente pegatiros táctico, de dificultad medidísima y reto y sorpresa constante, con unas gotas de rolazo, historia y conversación que prometen. El resto del juego, sin embargo, deja ver todos esos años de penurias entre 2K Marin y 2K Australia y el barco deriva un poco, encalla a veces, se olvida de sus intenciones. Por fortuna, la acción es inagotable: los tiroteos planteados a lo *Gears* salvan del naufragio el conjunto, mediante un sistema de tableros disimulados en el escenario con más atención a la verticalidad que el de Epic (que siempre es un punto a favor, y mira que han pasado años desde *Deus Ex*). Sí, es un show de un solo truco, y al final hasta vemos los movimientos de manos, pero mientras dura la progresión la cosa aguanta.

Lo malo es que el juego recurre a un recurso odioso (el de generación de enemigos salidos de la nada a lo *Dragon Age 2*), y la excelente labor inicial del guionista Erik Caponi se pierde al intentar resolver la herencia de los años previos. Al final, *The Bureau* se acaba con la agridulce sensación de que, durante un rato, nos dejó acariciar el cielo en un salto de fe.

JAVI SÁNCHEZ

AL DETALLE

GÉNERO: Ajedrez con balas
PLATAFORMA: Xbox 360
OTRAS PLATAFORMAS: PC, PS3
PAÍS: Estados Unidos
COMPAÑÍA: 2K Games
DESARROLLADOR: 2K Marin
PRECIO: 44,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1
ANÁLISIS ONLINE: No hay

MEJOR QUE: GHOST RECON: FS





PEOR QUE: STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

SIN CONEXIÓN
LO QUE ECHAMOS EN FALTA

UNIDAD: Aunque se fija en los logros de XCOM (tiene una base, experiencia, permamuerte de los compañeros), el resultado final apunta a demasiados sitios a la vez: no sabe qué juego quería ser.

VEREDICTO 7/10
IRREGULAR, PERO CON BUENAS IDEAS



Arriba: La cobertura está para usarla, Carter. Ir a cara descubierta contra un Intruso Elite solo tiene un resultado: esperar que un compañero pueda rescatarte de la muerte.



ESTE PLANETA ESTÁ HELADO

Lost Planet 3

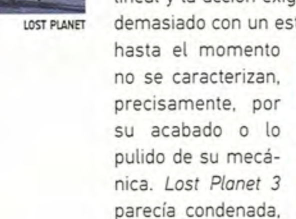
AL DETALLE

FORMATO: 360, PC, PS3
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Capcom
DESARROLLADOR: Spark Unlimited
PRECIO: 54,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta

MEJOR QUE



LEGENDARY





PEOR QUE

LOST PLANET

Reconozcámoslo, todos torcimos el morro cuando Capcom anunció que los norteaericanos Spark Unlimited se iban a hacer cargo de la tercera entrega de una de las pocas IPs de éxito de la compañía japonesa nacidas en la presente generación. No solo porque la carrera de Spark Unlimited, entre *Legendary* y *Turning Point* no inspirara demasiada confianza. No ya porque los experimentos de Capcom en este campo no garantizan nada (y eso que aquí somos fans, con reservas, de *Bionic Commando* o *Remember Me*). Sino porque los dos primeros *Lost Planet* exhiben una raíz japonesa tan profunda que suena un poco disparatado pasarle el testigo a una compañía occidental. Los mechas, los personajes que son prácticamente lienzos en blanco, los monstruos gigantes, el panorama devastado, la estructura lineal y la acción exigente no encajaban demasiado con un estudio cuyos juegos hasta el momento no se caracterizan, precisamente, por su acabado o lo pulido de su mecánica. *Lost Planet 3* parecía condenada, una entrega más, a pertenecer a esa saga que siempre ha prometido mucho más de lo que ha dado en ultimo término, dueña de una fórmula que imitadores como *Dead Space* han sabido explotar con mejor juicio.

El resultado ha sido, en cierto sentido, tan convencional como esperábamos. Pero no por las razones que nos temíamos. Sabíamos que el acento iba a ponerse sobre los personajes y su pasado, que la gente que iba a ir por un planeta helado pegándose tiros no iban a ser meros monigotes de sentencias crípticas. Nos temíamos lo peor (madurez de telefilm, guiones diseñados a base de pirámides de tópicos melodramáticos), pero el tramo inicial, en el que conocemos a los personajes, está curiosamente bien construido, y transmite con bastante fidelidad lo que debe ser el día a día de técnicos que perforan planetas congelados. Un tostón. Pero un tostón con mechas y armas. El juego adquiere en este primer tramo un ritmo curiosamente meditabundo y tristón que consigue lo más complicado: crear una buena atmósfera. Por desgracia, luego llega la acción.

La mecánica de los tiroteos es tremendamente mediocre, y no aporta ninguna novedad a los juegos de este tipo. De acuerdo, hay bichos gigantes, pero una vez controles el sistema de esquiva que deja los puntos débiles de toda la fauna del planeta (pequeña, mediana y jefazos) bien a la vista, encontrarás pocos desafíos. Destaca, eso sí, en una plomiza estructura de mundo abierto e infinitas misiones secundarias, los buenos momentos que se pasan pilotando (y optimizando) los rigs/mechas, que aportan una perspectiva distinta a los combates con las criaturas más grandes. Poca chicha, en cualquier caso, para una franquicia que exige un respiro. Y después, un regreso a lo japonés.

JOHN TONES



VEREDICTO 6/10

UN ESFUERZO APRECIABLE, PERO DECIDIDAMENTE FALLIDO

MULTIJUGADOR

MUCHA GENTE MUERTA DE FRÍO

CONQUISTA EDN III: Los dos modos multijugador son efectivos, tienen guiños para fans de los otros juegos y proponen una mezcla de Horda con competitivo por equipos francamente bueno.



Arriba: Los enemigos de tamaño descomunal siguen siendo uno de los grandes atractivos de la serie. De hecho, menos humanos y más godzillas habrían hecho mucho bien a un juego mas necesitado de excesos.





Arriba: El juego de Spark Unlimited llega el primero, junto a Pacific Rim, a la inminente fiebre por los mechas. Técnicamente, por desgracia, pronto se quedará atrasado en comparación con los superrobots que promete la next-gen.





APRENDE, MARIO

Rayman Legends

Todo el mundo tenía dudas con *Rayman Legends*, pero ha merecido la espera. Aunque a primera vista puede no parecer justificada (para los compradores de Wii U, especialmente), basta una sola partida y todo eso se olvida. Hasta su predecesor se torna en recuerdo gracias a las capas de complejidad que oculta un juego donde correr y saltar, la esencia del plataformas, es realmente entretenido para el usuario.

Rayman Legends es un juego tremendamente completo, tanto en su expresión mínima, la pantalla que toca jugar, como en lo que la rodea. El diseño de los niveles es preciosista, gracias principalmente al motor que dibuja a pincel los personajes y enemigos, pero también por lo inteligente y continuo de su estructura. Cada mundo, que se corresponde con un cuadro temático (oh, *Super Mario 64*), no solo comparte estética, sino que casi parece estar hecho de un tirón y luego dividido en pantallas de lo bien hilados que están cada uno de sus momentos. Y aun así, no es necesario jugarlos en orden. Intercalar mundos, que se puede si se consiguen un pocos *teensies*; es decir, los bichos azules que hay que recolectar en cada nivel, es tan entretenido como hacerlo de seguido, en tanto que todo encaja y nunca se abandonan las mismas sencillas mecánicas de salto apurado, ritmo endiablado, contrarrelojes a destiempo que no te las ves llegar hasta que estás en medio de una, y los teensies ocultos, en jaulas o como bonus, que mencionaba arriba.

Luego, el juego no para de mandar notificaciones sobre lo que has desbloqueado en cada nivel superado: que si una criatura nueva, que si un rasca-y-gana, que si un nivel de *Rayman Origins*, que si ahora puedes desbloquear otro personaje (hay un disfraz de Rayman a lo Mario, virgen santa), que si el siguiente mundo ya está disponible... Hay 700 *teensies* a conseguir en total, pero antes de obtener la mitad probablemente hayas perdido la noción del tiempo con tantos extras.

El mejor de ellos, que es más bien un bonus post-jefe (los jefes son la gloria, no podría ser de otra forma), son las fases musicales, que al ritmo de temazos inolvidables, como el *Eye of the Tiger* hecho por mariachis (LO SÉ), sirven para darse cuenta del cariño y la dedicación que se han puesto en este juego. No me extraña que se cabrearan tanto los desarrolladores cuando se retrasó casi un año su salida.

Puede que los checkpoints o que los automatismos de las fases donde se maneja a Murphy, que no son pocas, sean algo menos brillantes, pero *Rayman Legends* es una supernova cegadora en el firmamento de los plataformas, y eso que no revoluciona absolutamente nada. Que los *Super Mario* se pongan las pilas...

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 9/10
UN PLATAFORMAS DE SUPER NINTENDO, PERO HOY

AL DETALLE

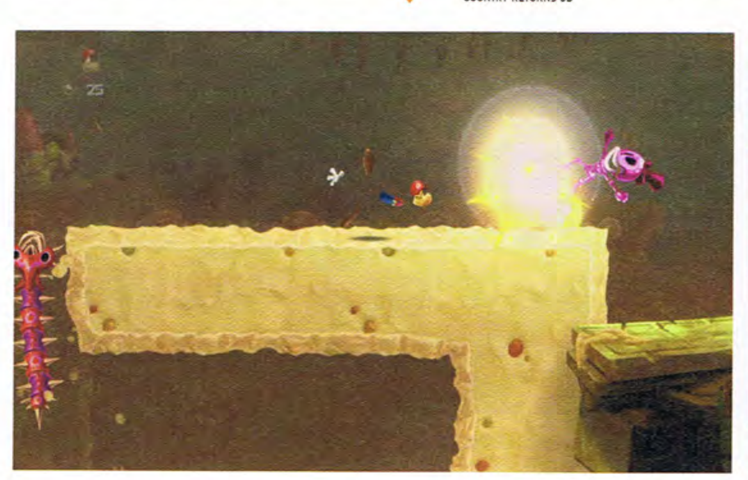
GÉNERO: Super Mario
PLATAFORMA: Wii U, PS3, 360, Vita, PC
ORIGEN: Francia
COMPAÑÍA: Ubisoft
DESARROLLADOR: Ubisoft Montpellier
PRECIO: 59,99 €
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1-4



LA HUELLA

QUÉ HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

VIVA LA VITA: Dejando a un lado *LittleBigPlanet*, *WipEout* y *Persona 4: Golden* (y eso que es un juego de PS2 rehecho), Vita no ha tenido una bestia gráfica hasta este mismo momento.





Abajo: Las fases que recaen en lo táctil, al menos si el juego es de Wii U, terminan siendo monótonas y algo desesperantes cuando la IA automática no responde como debería.

Arriba: Si acabas con tus enemigos con "estilo" serás recompensado con una mayor cantidad de dinero.

Izquierda: *Killzone* no decepciona en lo que se trata de gráficos, y en una portátil eso es impresionante.

EL JUEGO QUE DA SENTIDO A "LA VITA"

Killzone Mercenary

Tras varios intentos, todos fallidos, de justificar la presencia de dos sticks analógicos en PlayStation Vita, al fin llega a la portátil de Sony un shoot'em-up a la altura de su hardware... y de las expectativas que todos pusimos en la consola hace año y medio.

Killzone Mercenary no es el quiero y no puedo de Unit 13 y su precario modo historia que recicla los niveles hasta el aburrimiento ni el intento de Resistance: Burning Skies por acercarse mínimamente, y sin demasiado éxito, al nivel de las entregas aparecidas en PS3. El título de Guerrilla Cambridge posee un argumento trabajado que encaja perfectamente en el universo Killzone, un apartado gráfico que, teniendo en cuenta el hardware de PS Vita, está a la altura del espectacular Killzone 2 de PS3 y, además, introduce un elemento nunca visto en anteriores entregas (y en muy pocos shoot'em-up, dicho sea de paso) . En la piel de Arran Danner, lucharemos junto a los ISA contra la eterna amenaza de los Helghast y, llegado el momento, el argumento de su modo historia nos obligará a cambiar de bando, algo que no nos costará hacer ya que lo importante para un mercenario es, lógicamente, el dinero. Y es que en lugar de arrebatarles las armas a los enemigos como en otras entregas, si queremos mejorar nuestra protección, hacernos con un arma más potente (o diferente) o ganarnos la posibilidad de lanzar granadas (de todo tipo) será necesario pasar por caja. Diversos baúles repartidos por todos los escenarios del juego nos darán acceso al mercado negro de BlackJack, un carismático traficante de armas que hasta nos permitirá rellenar todas nuestra munición y hacernos con artilugios Van-Guard (que aparecerán también en la entrega de Killzone para PlayStation 4).

AL DETALLE

GÉNERO: Nazis del espacio
FORMATO: Vita
ORIGEN: Reino Unido
COMPAÑÍA: Sony
DESARROLLADOR: Guerrilla Cambridge
PRECIO: 39,99 €
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1-12
ANÁLISIS MULTIJUGADOR: Sí

MEJOR QUE: RESISTANCE: BURNING SKIES

PEOR QUE: KILLZONE 2

LA HUELLA

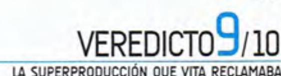
QUÉ HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

VIVA LA VITA: No encontrarás un título para Vita con la calidad gráfica de esta entrega portátil de Killzone. En ocasiones resulta difícil diferenciar entre Mercenary y las dos entregas aparecidas en PS3.

El modo historia hereda el ritmo y la narrativa de los Killzone de PS3, a los que Mercenary no tiene nada que envidiar, pero el título de Guerrilla Cambridge también puede presumir de tener uno de los modos multijugador más completos de Vita. Evolución de personaje, varios objetivos, mapas bien estudiados, armas desbloqueables... Solo se nos ocurre una forma de mejorar dicho modo, y es aumentando el número máximo de jugadores (12). Después de ver el apartado gráfico de Mercenary, dudamos que las limitaciones de hardware sean las culpables del "fallo".

Y hasta los elementos que se nos antojan sobrantes en el juego, como el uso de la pantalla táctil (muy comedido, todo hay que decirlo), puede desactivarse totalmente. Si te gustan los shooter, Killzone Mercenary es la excusa perfecta para hacerte con una Vita y, si ya la tienes, el título de Guerrilla Cambridge es el mejor juego de su catálogo, con diferencia.

DOC



LA SUPERPRODUCCIÓN QUE VITA RECLAMABA

MAMÁ, PAPÁ: PREPARAD LAS CARTERAS

Disney Infinity

AL DETALLE

FORMATO: Wii U, PS3, 360
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Disney
DESARROLLADOR: Disney Interactive
PRECIO: 59,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4

TAN BUENO COMO: LEGO CITY UNDERCOVER

PEOR QUE: MINECRAFT

Hasta donde yo sé (no tengo hijos), puedo imaginar lo difícil que debe ser la Navidad con un churumbel. Si los juegos de Disney suelen vender por el mero hecho de llevar un ratón o la última de sus películas en la portada, no quiero ni imaginarme qué puede ser uno que cuente con todos esos personajes, figuras coleccionables y que, sorprendentemente, es más entretenido de lo que pensaba.

Los muñecos, tres de los cuales (Mr. Increíble, Sully y Jack Sparrow) vienen con el juego, son una maravilla. Están tan bien hechos que no quiero ni pensar qué voy a hacer cuando saquen figuras de Star Wars o de Marvel, que nunca viene mal recordar que son ahora de Disney. Como cabría esperar, el elemento *Skylanders* sirve para sacar pasta a los padres cansados de lloros diarios, porque en lo que se refiere a la mecánica bien se los podrían haber ahorrado. Para jugar, es necesario emplear un accesorio sobre el que se ponen las figuras y que introduce el personaje en el mundo del juego, que por cierto, se basará solo y exclusivamente en el mundo del personaje que posees. Olvídate de jugar con Darth Vader en el mundo Marvel, camarada.

De los tres mundos que vienen con las figuras iniciales, el más completo de lejos es el de *Monsters University*, con una gran variedad de misiones entre las que se incluye alguna de sigilo, y que demuestra una profundidad sorprendente para un juego que podría haber sido un sacacuartos sin fondo alguno. El mundo de *Piratas del Caribe* se acerca mucho a las propuestas de *Assassins Creed* por su plataformeo y combates, mientras que el de *Los Increíbles* trata de derribar grandes enemigos y villanos.

Sin embargo, esto es solo una parte del juego. La otra mitad es la Toy Box, donde van a parar todos los objetos conseguidos en el juego, y donde es posible hacerse un *Minecraft* de Disney. Es un editor muy bestia que probablemente sobrepase a un niño, pero con tiempo permite hacer cosas alucinantes. Quizá requiere demasiado tiempo, pero viendo que Disney se propone lanzar mapas temáticos, como uno del mismísimo *Bioshock Infinite*, sería estúpido no prestarle atención. Además, como se pueden descargar mapas ajenos, es fácil echar horas y horas sin construir nada.

Lo más criticable del juego es su tremenda necesidad de ir pagando para que el mundo crezca en personajes. Por muy bonitas que sean las figuras y muy decente que sea el juego, incluso para un público no tan infantil, no pueden pretender que se pague cada poco tiempo por un personje y un mundo nuevos. Si el juego fuera un free-to-play, que es lo que debería haber sido, entendería este movimiento, pero no es el caso. Como *Skylanders*, apelar a los niños y los juguetes es un movimiento algo sucio. Eso no quita que el juego se note trabajado y que si se está dispuesto a gastar un dineral, divierta. Y va a ser gracioso ver a unos cuantos cuarentones comprando las figuritas cuando salgan las de *Star Wars* y *Marvel*.

BRUNO LOUVIERS

Arriba: Jack Sparrow con moto sobre un recorrido de colorines donde los personajes de Disney se entremezclan sin sentido alguno. Si uno se para a pensarlo, este juego es una profanación de todo lo sagrado. Y mola.



SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

IMAGINACIÓN: Los minijuegos que propone, aunque relativamente numerosos, carecen de ese ingenio y sentido del humor con el que otros títulos de Wario dejaban una sonrisa permanente en la cara.

Arriba: Mi montaña de monstruitos, ¿os gusta?

VEREDICTO 7/10
MUÑECOS PARA ARRUINAR A LAS FAMILIAS

PRINCESA (DE LAS TINIEBLAS) POR SORPRESA

Diablo III

Diablo III no resultó ser lo que los fans de la saga querían, pero eso no ha impedido que sea un juego con millones de ventas y un legado suficiente para sacar una expansión. Visto en perspectiva, ninguno de sus fallos, que los tenía; ni su más que evidente giro hacia lo accesible, por aquello de que te llovían pociones, dinero y salud; ni el loot mal planteado, que es donde más se quejaron los fans y con mucha razón; terminan por estropear un título con buen ritmo, que se pasaba muy bien en compañía, pero que que se podía jugar solo y sin parar durarnte casi 72 horas, como hizo quien escribe estas líneas; y que, en definitiva, era como un programa de televisión, que te sorbe los sesos sin que te des cuenta hasta que miras el reloj, hasta que se acaba el programa (el capítulo) o se cae Internet. Bueno, eso no pasa con la tele.

Sea como fuere, Blizzard prometió una versión para consolas y aquí está, actualizada con menús radiales para el inventario, las tiendas y el lore, con retoques aquí y allá en el combate y con un cambio en el loot que, si bien no arregla nada, al menos le da un poco más de sentido. Empiezo por esto último.

El botín, lo que sueltan los monstruos al azar, ha sido bastante reducido: ya no caen espadas rotas ni armaduras pochas por debajo de nuestro nivel a millones, sino que tocan con menor frecuencia y mejor calidad. Es posible que más del 60% de los objetos que he recaudado tuvieran algún factor mágico o de mejora. Tiene sentido que hayan hecho esto porque en consola es más difícil gestionar un montón de objetos y porque ¿para qué seguir cargando con cosas inútiles? Pues eso.

Luego está el gran cambio en el combate. Ahora es posible esquivar los ataques, no todos, rodando con el stick derecho. Es bastante útil, no tanto por el hecho de no ser golpeado, sino porque confiere algo de ritmo al sistema más estático que existe en el mundo. Sin duda, es más divertido poder moverse así y no estar pulsando X sin parar durante quince minutos, que se puede hacer si eres un bárbaro pero no si eres un cazador de demonios, como es mi caso.

Si se juega con amigos, que se puede de mil formas, tanto en una consola con cuatro mandos como por LAN (algo que quitaron en PC) como online, la cosa mejora muchos enteros. Si se juega online, es posible hacerlo bajo ciertos condicionantes, pero a mí personalmente me sobran. Jugar con más gente a la campaña es lo divertido.

La sensación final con la versión de consolas de Diablo III es la misma que con el de PC, que analizó servidor en el segundo número de esta revista: no tiene más que fallos evidentes que enfurecerán al fan acérrimo de la saga, porque sigue sin ser oscuro, sigue siendo más accesible y todavía es difícil morir, pero es imposible soltarlo y el "solo un poquito más" se convierte en una noche en vela muy fácilmente.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 9/10
EN EFECTO

Abajo: El inventario ha sido completamente rediseñado para adaptarse a los mandos y, pese a estar bien adaptado al sistema radial, hacen falta demasiadas pulsaciones para hacer cosas tremendamente sencillas.

AL DETALLE

FORMATO: PS3, 360
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Activision Blizzard
DESARROLLADOR: Blizzard
PRECIO: 59,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4

MEJOR QUE — MARVEL HEROES



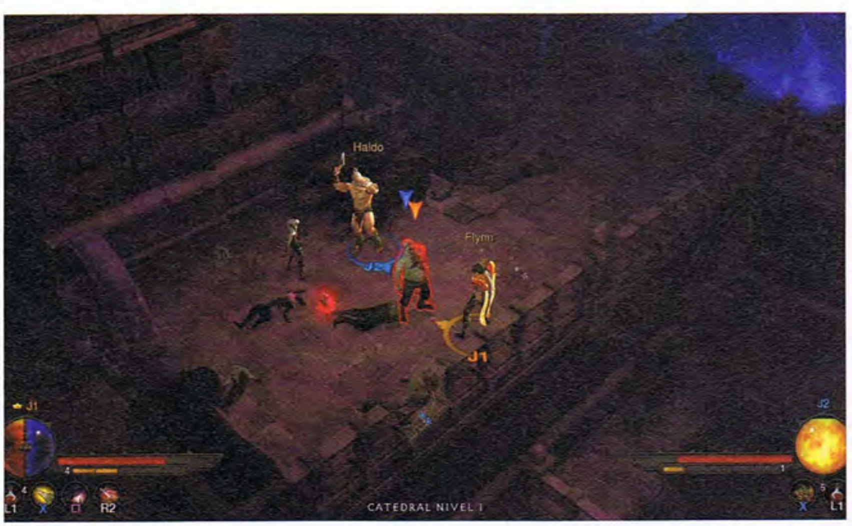


PEOR QUE — DIABLO II

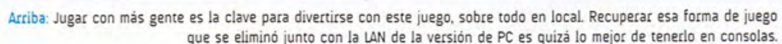
LA HUELLA

LO QUE HACE A ESTE JUEGO ÚNICO

LA ESQUIVA: Parece mentira como algo tan tonto y tan evidente en un hack & slash como intenta ser *Diablo III* puede aportar tanto y diferenciar tanto una versión de consola de la previa de PC.







Arriba: Jugar con más gente es la clave para divertirse con este juego, sobre todo en local. Recuperar esa forma de juego que se eliminó junto con la LAN de la versión de PC es quizá lo mejor de tenerlo en consolas.


Capas | Efectos | Retoque | Arte digital
Photoshop
Essentials Vol.2
196
PÁGINAS DE CONSEJOS PRÁCTICOS
Online
TUTORIALES EN VÍDEO
Observa y aprende con 19 lecciones profesionales sobre retoque de imágenes
Trucos y consejos
Experto en Photoshop
Más de 40 proyectos realizados por los mejores creativos
Publicación realizada por el equipo de
Digital Camera

RETRO

NO. 15

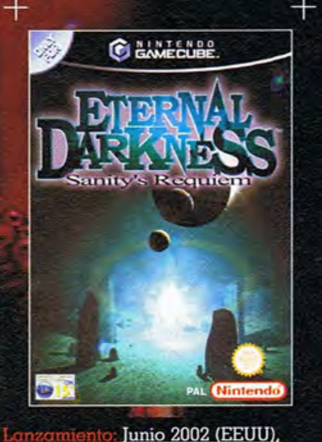




DETRÁS DE LOS NIVELES

ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM

Denis Dyack, director de uno de los primeros títulos de culto para GameCube, nos cuenta cómo se gestó esta aventura de terror psicológico



Lanzamiento: Junio 2002 (EEUU), Octubre 2002 (Japón), Noviembre 2002 (Europa)
Plataforma: GameCube
Compañía: Nintendo
Desarrollador: Silicon Knights
Equipo clave: Denis Dyack: director, guionista, productor
Shigeru Miyamoto: Productor
Compositor: Steve Henifin

LA MECÁNICA DE LOS VIDEOJUEGOS no progresa tan rápido como los gráficos, por lo que contar la historia y la evolución de los personajes tienen cada vez más importancia. *The Last Of Us*, *Heavy Rain* y *Enslaved: Odyssey To The West*, son solo algunos de los títulos recientes que intentan difuminar los límites entre dos formas muy distintas de entretenimiento, pero sin duda no han sido los primeros. Hace 11 años, hubo otro juego que empezó a recorrer lentamente una senda que llevaría a sus desarrolladores a la vanguardia de la industria, pero que acabaría cayendo en su propia desmesura. El juego era *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*, la compañía Silicon Knights, y en ambos estaba Denis Dyack, quien recientemente ha puesto en marcha Precursor Games tras las pobres ventas de los dos últimos títulos de Silicon Knights, *Too Human* y *X-Men: Destiny*, y ha demandado sin éxito a Epic Games. Pero olvidemos el presente, es el momento del pasado, y cuando le preguntamos a Dyack por su opera magna, hablamos con un hombre que ama *Eternal Darkness* y el arte de contar historias tanto como a sus tres gatos: Gracey, Willie y Owen.

"Soy un gran fan de *Babylon 5*," revela Dyack al preguntarle por el origen de *Eternal Darkness*. "Tanto Ken [McCulloch] como yo, que he escrito todas las historias, lo somos. Creo que fue una serie de referencia porque, por primera vez en televisión, contaban una trama que continuaba a lo largo de todo el año, y tenían un arco argumental previsto para cinco temporadas. Nos fijamos en *Babylon Five* y dijimos 'Esto es rompedor, nos encanta', sobre todo por la línea argumental y las tramas que se desarrollaban en segundo plano. Había también muchos personajes, pero eran menos importantes que la historia. Tanto Ken como yo echamos un vistazo a *Resident Evil*, observamos todo este fenómeno que ocurría a la vez que *Babylon 5* y concluimos 'Queremos hacer algo como esto'. Así que la idea era tener muchos personajes y contar una historia de verdad que significara algo durante un largo periodo de tiempo".

LOS PLANES PARA *ETERNAL Darkness* se pusieron en marcha y Dyack y su equipo empezaron a buscar una consola adecuada. Aunque Silicon Knights ya había tenido éxito en PC y PlayStation gracias a títulos como *Dark Legions* y *Blood Omen: Legacy Of Kain*, Dyack y su equipo optaron por N64, sobre todo por una relación con Nintendo que empezaba a florecer. "Era un gran sistema que por entonces hacía un montón de cosas que otros no podían", así explica Dyack la decisión de lanzar *Eternal Darkness* para la consola de 64 bits de Nintendo. "Trabajábamos en alta resolución sin necesidad de una tarjeta de memoria extra, algo muy inusual. Por entonces creo que era de 640 por 480, y eso implicaba la memoria adicional y un mayor coste de fabricación. Descubrimos la forma de hacerlo sin una tarjeta, y eso es algo que llamó mucho la atención. Además, era un modo de contar historias muy maduro y por aquel entonces nada habitual en la industria, y también creo que era algo muy diferente para el catálogo de Nintendo".

El trabajo progresaba bien, pero el juego empezó a experimentar numerosos retrasos (algo que después se asociaría a los títulos de Silicon Knights), y el tiempo de desarrollo se prolongó a la vez que Nintendo empezaba a prepararse para su próxima consola. La programación de *Eternal Darkness* se detuvo para poder adaptarlo a la Nintendo GameCube de 128 bits, ya que se pensó en este juego como título de lanzamiento. Queríamos saber si Dyack estaba contento con la decisión. "Fue poco después de anunciarse la GameCube y la versión para N64 estaba ya muy avanzada", recuerda Dyack. "De hecho, estoy seguro de que estábamos dejando atrás la Alpha y acercándonos a la Beta, por lo que fue un shock para mí y para el equipo, pero era una decisión de Nintendo que no tenía nada que ver con su opinión sobre el juego. Les gustaba mucho, pero era una decisión global que explicaban así: 'ahora tenemos que continuar con la GameCube, es un

EL DESARROLLO DE LA VERSIÓN PARA N64 ESTABA YA MUY AVANZADO

Locura virtual

Unos efectos que dieron mucho que hablar



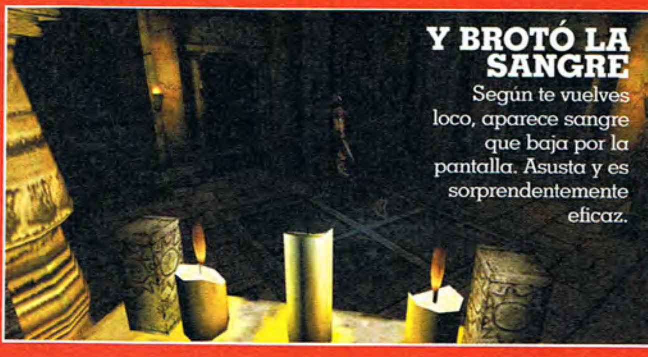
¿DÓNDE ESTÁ MI PARTIDA?

Con mucho, el peor de todos. La pantalla para guardar parece borrar todo y al jugador no le queda sino jurar en arameo.



SUBE EL VOLUMEN

Hay efectos de sonido como este, que silencia la acción. Concretamente, hace como si se bajara el volumen de la TV.



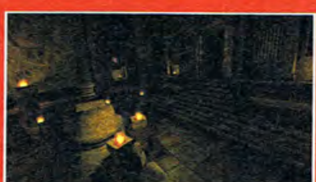
Y BROTÓ LA SANGRE

Según te vuelves loco, aparece sangre que baja por la pantalla. Asusta y es sorprendentemente eficaz.



BAILANDO EN EL TECHO

Al entrar en una habitación todo está del revés. Pasea un poco antes de que vuelva a la normalidad.



TIERRA DE GIGANTES

Al entrar en la habitación descubres que has encogido y te conviertes en un objetivo fácil para los enemigos



FALLO CRÍTICO

Otro efecto de locura que hace creer que el juego se cuelga. Curiosamente, muestra una pantalla de PC y pide que pulses CTRL + ALT + SUPR.



¡UNA MOSCA!

Los efectos sutiles son nuestros favoritos. Este te hace creer que una mosca u otro insecto se ha posado en la pantalla de tu televisor.





Además de Lovecraft, también está inspirado en películas. En este caso, *En busca del arca perdida*.

hardware completamente nuevo y creemos que es lo que debemos hacer'. A mucha gente le preocupaba que la decisión no fuera la correcta, pero lo era, y sin duda podíamos hacer mucho más con el hardware de la GameCube, que tenía bastante más RAM y un disco. Al final, todos estuvimos de acuerdo, la decisión era sin duda acertada".

Dyack habla muy bien de Nintendo, por la que demuestra tener un gran respeto, lo que no está tan claro es la implicación de la compañía. Algunos dicen que era considerable y esgrimen los juegos más recientes de Silicon Knights como prueba. Sin embargo, Dyack recuerda un entorno mucho más creativo en el que Silicon Knights daba forma a su concepto, y Nintendo ayudaba y aconsejaba cuando hacía falta. "Colaboramos estrechamente con Nintendo y algunos de sus empleados trabajaron en Silicon Knights durante bastante tiempo," revela. "Miyamoto es muy, muy bueno en lo que hace y trabaja durísimo. Examinamos diferentes cámaras para ver cuál iba mejor en el juego, y debo decir que en general respetaban lo que estábamos creando, aunque al mismo tiempo decían: '¿y qué tal esta idea? Creemos que sería mejor', tras lo cual nos sentábamos, lo pensábamos, lo digeríamos y decidíamos como equipo si queríamos ir en una dirección o en otra. Teníamos gente de Nintendo trabajando con nosotros y, sin duda, Miyamoto supervisaba nuestro proyecto como hacía con el resto, y nosotros colaborábamos dentro de esa jerarquía. Si hubiéramos estado a disgusto, el proyecto no habría seguido adelante".

EL DESARROLLO DE *Eternal Darkness* continuó hasta lanzarse siente meses después de la salida de la GameCube en EEUU. El retraso

>. EVOLUCIÓN JUGABLE

Alone In The Dark > Resident Evil > Resident Evil 4



Esta oscura obra maestra es uno de los primeros ejemplos de survival horror en 3D. El protagonista es Edward Carnby, un detective.



La épica de Capcom reinventó el survival horror en 1996. Nueve años después, usó el mismo truco en *Resident Evil 4*.




Hay dos tipos de cinemáticas. Las mejores usan el motor del juego, a las otras el paso del tiempo no les ha venido nada bien.

QUÉ DIJERON...



Un logro increíble, ...un inteligente thriller psicológico que ofrece una jugabilidad equilibrada y muchas sorpresas que no olvidarás. 96%

IGN

Junio de 2002

no se debió a un problema de Silicon Knights, sino a un evento de escala mundial. La tragedia del 11 de septiembre de 2001 conmocionó al mundo y provocó el retraso de numerosos juegos, o en el caso de Propeller Arena, su cancelación. Buena parte de la historia de *Eternal Darkness* tiene lugar en Oriente Medio y hubo que rehacer a fondo muchos capítulos, lo que hizo que *Eternal Darkness* no cumpliera su fecha de salida. Queríamos saber si el retraso se debió solo a tener que mostrar el mundo de una forma diferente, a lo que Dyack respondió con un contundente "No" al que añadió: "en aquel momento estaban pasando muchas cosas que ponían nerviosa a la gente, así que tuvimos que cambiar ciertos aspectos. Si no hubiera sido por eso habríamos llegado al lanzamiento de GameCube. Llevábamos un ritmo estupendo, pero tuvimos que cambiar algunos capítulos. Son cosas que pasan y están fuera de tu control".

Lo que sí que dominaba Silicon Knights era la historia épica de *Eternal Darkness*, una trama que se extiende en el tiempo y en el espacio, y con numerosas conexiones con la obra de H.P. Lovecraft. El argumento de *Eternal Darkness* empieza en el año 26 AC y acaba más de 2.000 después, en el 2000 DC. Cuenta la historia de una chica que investiga la misteriosa causa de la muerte de su abuelo. Al explorar su enorme mansión (presentada como distribuidor central del juego), encuentra *El Libro de la Eterna Oscuridad*, cuyos capítulos actúan como niveles para los 12 personajes que controlarás a lo largo del juego. Alex descubre pronto la historia de Pious Augustus, un centurión romano caído, y despierta un anciano mal que esclavizará y devorará el mundo, muy en la línea de las creaciones descritas en las macabras historias de Lovecraft. "Lo que más me gusta de Lovecraft es que él no afirmó que esos monstruos fueran mágicos, sino muy avanzados y antiguos," aclara Dyack al preguntarle por las similaridades obvias. "Para ellos somos como insectos, no influimos en su mundo, aunque al mismo tiempo ellos tienen sus limitaciones e intentan llegar a nuestra dimensión, pero no pueden. Es un punto muy fuerte de Lovecraft. Mira *Babylon 5*, hay unos seres ancianos que llevan allí mucho tiempo y la humanidad se da de bruces con ellos. Ocurre en espacio, pero los temas son los mismos. Es una idea recurrente que merece la pena contarse".


Cada personaje tiene un logrado movimiento final. Matar monstruos devuelve la cordura, así que ya sabes...

Si tienes algo que dar a conocer necesitas una forma convincente de hacerlo. Silicon Knights llevó esto a cabo permitiendo controlar 12 personajes, que van desde Pious Augustus, el hombre que pone en marcha los eventos de la historia, hasta un guerrero persa llamado Karim y un monje franciscano que descubre una insidiosa trama al visitar una catedral. Además de un manejo diferente, cada personaje tiene sus puntos fuertes y debilidades. Por ejemplo, Roberto Bianchi es un artista veneciano con un paso lento y poca vida, mientras que el bombero Michael Edwards puede aguantar la mayoría de los ataques enemigos gracias a su gran estamina y al acceso a armas avanzadas. "A la hora de desarrollar tu argumento, necesitas eventos clave que creas

MUCHAS DE LAS COSAS ERAN LO MÁS FIELES POSIBLE A LA HISTORIA

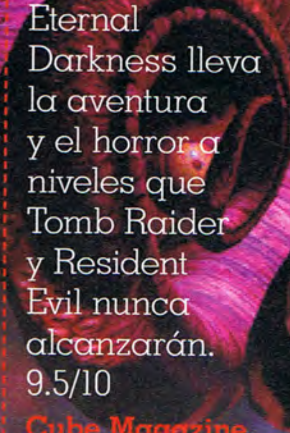
significativos en la historia humana, y eso es lo que hicimos," explica Dyack. "Desde ese punto de vista, la idea era crear la ficción alrededor de ese elemento de realidad histórica, por lo que nos dedicamos a buscar puntos únicos e interesantes que nos dieran una perspectiva no centrada en America del Norte. La influencia lovecraftiana en el universo que creamos era obviamente ficción, pero muchas de las cosas que hicimos eran tan fieles a la historia como pudimos investigar. Buscamos lugares y épocas interesantes, y los tomamos como punto de partida".

Controlar tantos personajes diferentes distanciaba a *Eternal Darkness* de sus rivales, pero también causaba problemas técnicos por la inclusión de tantas armas distintas en una misma mecánica de combate. Los controles y la lucha eran a veces toscos y en ciertos momentos frustrantes. "La verdad es que era muy difícil, y demuestra algunos de los desafíos



Shadow Of The Eternals es una secuela espiritual hecha por la nueva compañía de Dyack, Precursor Games. No está claro si verá la luz.

"QUÉ DIJERON...



Eternal Darkness lleva la aventura y el horror a niveles que Tomb Raider y Resident Evil nunca alcanzarán. 9.5/10

Cube Magazine, Junio de 2002"

a los que nos enfrentamos" reconoce Dyack sobre el sistema de combate. "Si haces algo totalmente distinto cada vez, el jugador se sentirá muy frustrado por tener que aprender algo nuevo. Es un poco como jugar a un título, perder todas tus armas y tener que empezar de cero. Personalmente odio esa sensación. Queríamos mantener la coherencia en el uso de unas mismas técnicas como usuario, pero como metajuego global transmite la sensación de acelerar y tener que aprender cosas nuevas, y al mismo tiempo había que introducir experiencias distintas. Es siempre un desafío".

INDEPENDIENTEMENTE de la jugabilidad de *Eternal Darkness* en ciertos momentos, no es comparable con el horror que sentía el jugador cuando el personaje que había estado controlando en la última media hora solía morir, a menudo en circunstancias brutales. Era revolucionario para la época y, pese a resultar molesto, también evidenciaba con claridad que era una historia de Silicon Knights en la que tan solo eras un participante que podía sentirse afortunado por formar parte de ella. Es algo que funcionó excepcionalmente bien y que aún distingue a *Eternal Darkness* frente a muchos títulos más nuevos. "Seamos claros, no es algo que se haya hecho mucho, ni siquiera en la cultura popular," afirma Dyack. "Por ejemplo, creo que *Juego de Tronos* hace ahora algo parecido. Cuando intentas entretener a alguien buscas una catarsis emocional. Se me viene a la mente ahora cuando controlas a Paul Luther. Sabes que se acerca una lucha con un jefe. Ves a tu enorme guardián y piensas: 'vale, la pelea va a ser increíble', pero después miras arriba, te aplastan como a un insecto y se acabó la historia. Recuerdo la reacción del público objetivo durante las pruebas. Estaban realmente enfadados y nos hizo dudar si estábamos haciendo lo correcto. Creo que sí. Desde el punto de vista de la vida real a veces los buenos pierden. La vida no siempre es justa, y desde esa óptica pienso que *Eternal Darkness* destaca por hacer una declaración de intenciones en ese sentido".

Otro punto en el que *Eternal Darkness* brilla con luz propia: sus brillantes efectos de locura. A medida que los personajes sufren diversas atrocidades, pierden lentamente la conexión con la realidad y hacen que el jugador empiece a alucinar. Al principio solo ves cómo baja la sangre por la pantalla del televisor, o notas que baja el volumen del aparato, pero conforme va progresando la aventura la cosa se va poniendo más seria, hasta llegar a una de las mejores emulaciones de borrado de la tarjeta de memoria que conocemos. La primera vez es un momento terrorífico que, curiosamente, no ha vuelto a intentarse desde entonces. Toda la mecánica es idea de Dyack y su equipo, que querían hacer algo un poco diferente de la norma. "Era otra oportunidad para jugar con el género", admite Dyack. "Con este tipo de estructura podías hacerlo en múltiples

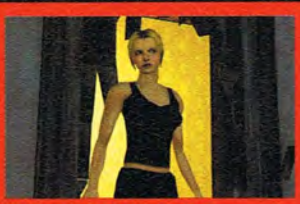
DESDE EL PUNTO DE VISTA DE LA VIDA REAL A VECES LOS BUENOS PIERDEN

niveles. Era posible romper la línea entre personajes y jugador, algo que me parecía muy interesante y que planteaba muchos desafíos. Sin duda, no era algo sencillo en aquella época".

Y ahí reside la belleza de *Eternal Darkness*. No era un juego perfecto, ni mucho menos, pero sí un título ambicioso que a menudo se salía del camino para ofrecer a los jugadores una experiencia única e interesante que los juegos de entonces (incluyendo el excelente remake de *Resident Evil*) no podían. Es uno de los mejores ejemplos tempranos de maridaje entre juegos y cinemática narrativa que empiezan a ser tan populares, y marca un punto álgido de Silicon Knights que no ha vuelto a repetirse. Para aquellos que tuvieron la suerte de poder jugarlo, sigue siendo la mejor definición de una obra maestra con algunas carencias.

LOS HÉROES DEL TIEMPO

Los personajes principales de *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*



ALEXANDRA ROIVAS

Voz: **Jennifer Hale**
Año: **2000 DC**
Ocupación: **Estudiante**

■ Alex es una joven que viaja a Rhode Island tras la terrible muerte de su abuelo. Se dedica a explorar la mansión (el hub central) en busca de pistas sobre el asesino.



PIOUS AUGUSTUS

Voz: **Richard Doyle**
Año: **26 AC**
Ocupación: **Centurión**

■ El hombre que inicia los eventos. Pious es un orgulloso guerrero que pronto cae en las garras de los Ancianos para convertirse en un potente ser con oscuras intenciones.



ELLIA

Voz: **Kim Mai Guest**
Año: **1150 DC**
Ocupación: **Bailarina de corte**

■ Una esclava que busca aventuras. Las encuentra tras quedarse encerrada en un antiguo templo y descubrir el malvado plan de Pious. Es la primera de las portadoras de la esencia de Mantorok.



ANTHONY

Voz: **Cam Clarke**
Año: **814 DC**
Ocupación: **Mensajero franco**

■ El pobre Anthony no tiene suerte. Descubre una trama para matar a Carlomagno, pero recibe una maldición que empeora según avanza su investigación.



KARIM

Voz: **Rino Romano**
Año: **565 DC**
Ocupación: **Guerrero**

■ Karim intenta recuperar un tesoro para su amada Chandra, pero ella le traiciona. Muchos años después, se encuentra a su fantasma y se sacrifica noblemente para vigilar el artefacto.



DR MAXIMILLIAN ROIVAS

Voz: **William Hootkins**
Año: **1760 DC**
Ocupación: **Doctor**

■ Tras heredar la mansión de su padren, este personaje descubre que guarda un secreto. Acaba loco y encerrado en una ciudad subterránea.



DR EDWIN LINDSEY

Voz: **Neil Ross**
Año: **1983**
Ocupación: Arqueólogo

■ Basado quizás en Indiana Jones, Edwin Lindsey es engañado por Pious Augustus al explorar unas ruinas en Camboya. Se escapa y descubre los restos de Ellia.



PAUL LUTHER

Voz: **Paul Eiding**
Año: **1485 DC**
Ocupación: **Monje franciscano**

■ Tras visitar una catedral para ver la famosa Hand Of Jude, Paul es acusado de asesinato. Una vez libre, Paul descubre una reliquia pero muere a manos de su protector.



ROBERTO BIANCHI

Voz: **Phil Proctor**
Año: **1460 DC**
Ocupación: **Artista/arquitecto**

■ Original de Venecia, Roberto es apresado y obligado a explorar un templo antiguo. Encuentra al espíritu de Karim, quien le pasa el artefacto de Mantorok.



PETER JACOB

Voz: **Michael Bell**
Año: **1916**
Ocupación: **Reportero**

■ Peter investiga desapariciones en la catedral (ahora un hospital de campo) en la que murió Paul Luther. Consigue derrotar al guardián y entrega el artefacto a Edward Roivas.



EDWARD ROIVAS

Voz: **Neil Dickson**
Año: **1952**
Ocupación: **Psicólogo clínico**

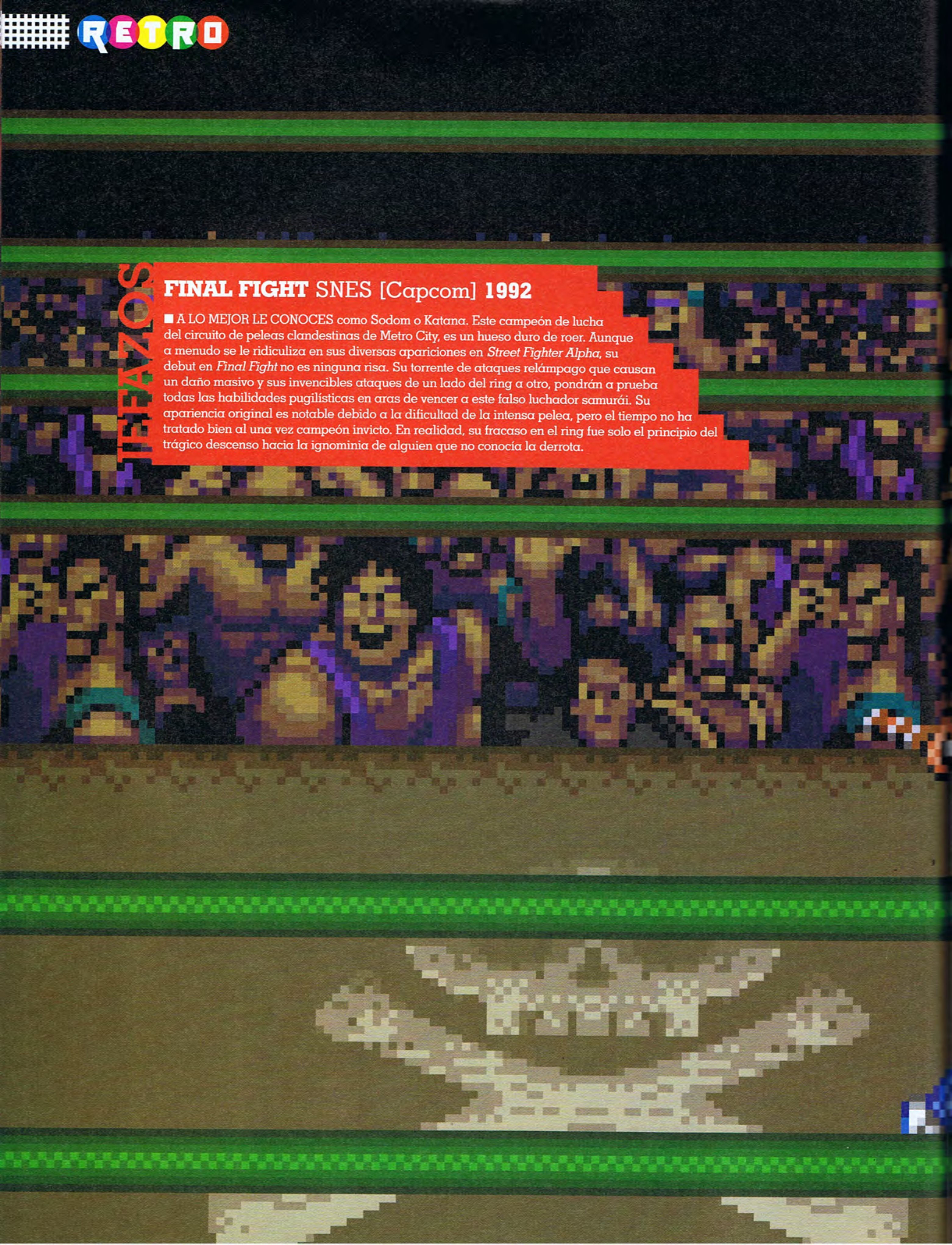
■ Edward descubre el tomo de la oscuridad. Supera amenazas mortales y consigue destruir su contenido, aunque muere a manos de un guardián menor. Es el narrador principal del juego.



MICHAEL EDWARDS

Voz: **Greg Eagles**
Año: **1991**
Ocupación: **Bombero**

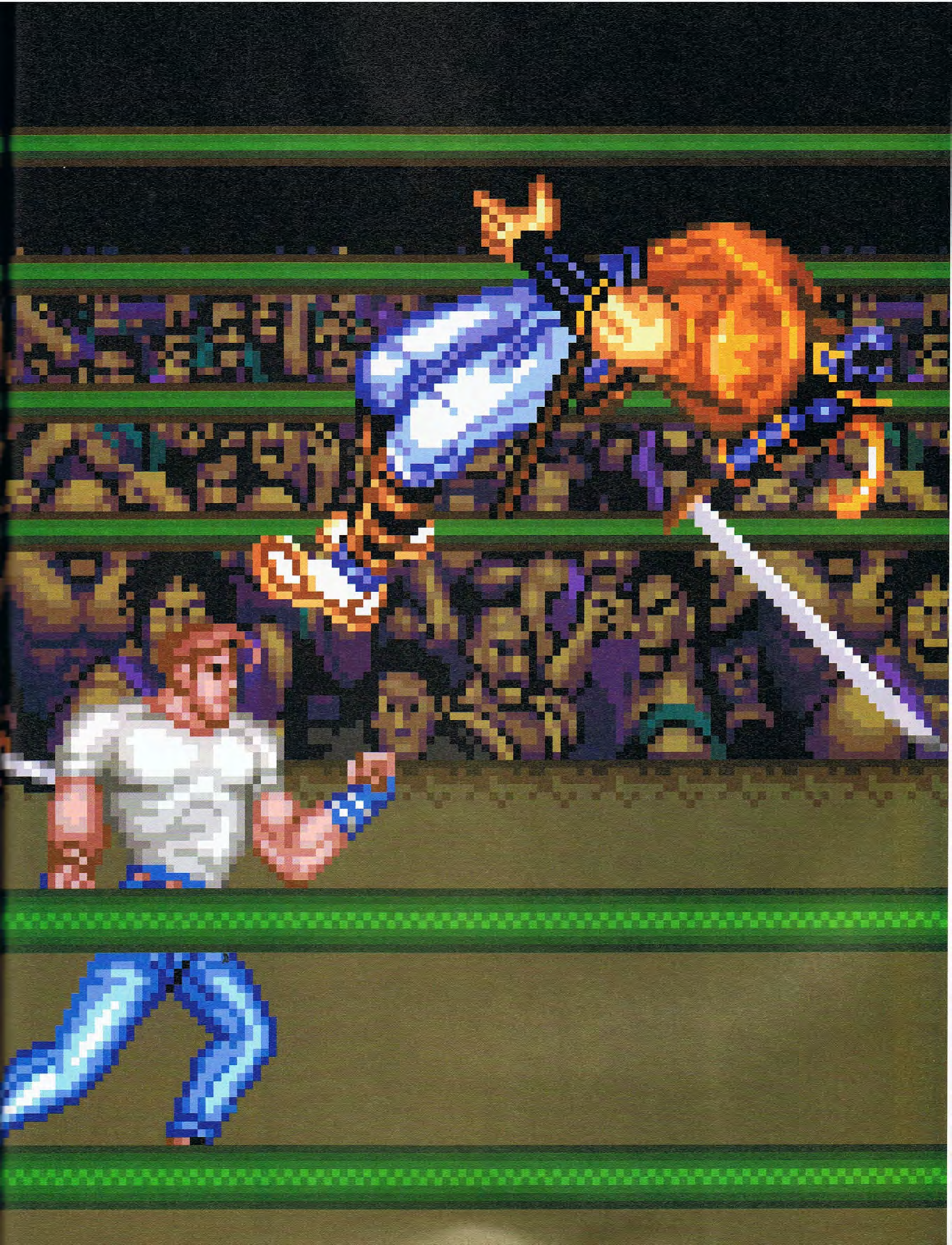
■ Michael Edwards es un bombero durante la Guerra del golfo que queda atrapado en la Ciudad prohibida por una explosión que lo deja abandonado a su suerte.



JEFAZOS

FINAL FIGHT SNES [Capcom] 1992

■ A LO MEJOR LE CONOCES como Sodom o Katana. Este campeón de lucha del circuito de peleas clandestinas de Metro City, es un hueso duro de roer. Aunque a menudo se le ridiculiza en sus diversas apariciones en *Street Fighter Alpha*, su debut en *Final Fight* no es ninguna risa. Su torrente de ataques relámpago que causan un daño masivo y sus invencibles ataques de un lado del ring a otro, pondrán a prueba todas las habilidades pugilísticas en aras de vencer a este falso luchador samurái. Su apariencia original es notable debido a la dificultad de la intensa pelea, pero el tiempo no ha tratado bien al una vez campeón invicto. En realidad, su fracaso en el ring fue solo el principio del trágico descenso hacia la ignominia de alguien que no conocía la derrota.



HISTORIA DE LOS

HOY REV

20

EN 2002 las consolas seguían dominando el mundo de los juegos, con Nintendo, Sony y la recién llegada Microsoft en plena batalla por el liderazgo.

La Game Boy Advance iba como un tiro, sobre todo porque no tenía un competidor real y por la cantidad de buenos títulos. Disponía de una gama de ports decentes que iban desde *Doom* y *The Legend Of Zelda: A Link To The Past*, hasta *Street Fighter Alpha 3* y varias actualizaciones de *Mario*, así como ofertas originales como *Metroid Fusion*, *Castlevania: Harmony Of Dissonance*, *Densetsu No Stafy* and Sonic Team *Sonic Advance*. Con un enorme soporte de terceros y una sólida base instalada, lo tenía fácil para destruir a la SwanCrystal de Namco Bandai, su única competidora real (al menos en Japón), y prolongó su dominio hasta que fue discontinuada en 2008.

Por su parte, la GameCube iba ganando adeptos lentamente gracias a algunas "gemas" que se lanzaron a lo largo de 2002, y que además marcaron su debut en Europa. Fue u año especialmente bueno para los entusiastas del survival horror merced a la llegada de *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* y un remake del *Resident Evil* original.

Eternal Darkness, planeada inicialmente para N64, era una increíble aventura épica de Silicon Knights, ahora desaparecidos, que permitía controlar un rico reparto de personajes diferentes desde varios puntos de la historia, y con un sistema de locura único. El remake de Capcom era igual de impresionante gracias a sus gráficos, la nueva disposición de los puzles y unos sobrecogedores monstruos nuevos: los Crimson Zombies. Es el mejor remake que hemos probado.

Otros éxitos para GameCube fueron *Super Mario Sunshine*, *The Legend Of Zelda: The Wind Waker*, *Metroid Prime* y *Star Fox Adventures*. *Star Fox* es particularmente interesante. Tras meses de especulación, Microsoft anunció en septiembre la compra de Rare a Nintendo por 375 millones de dólares, y *Star Fox Adventures* marcó el fin de una estrecha relación con Nintendo que empezó con la salida de *Slalom* en 1987.

La enorme oferta de Microsoft por Rare

■ Había rumores sobre la compra de Sega por parte de Microsoft, pero la compañía japonesa no fue adquirida finalmente. Esto podría explicar por qué salieron tantas exclusivas de Sega para la Xbox.

■ *Castlevania: Harmony Of Dissonance* fue un excelente título de la serie con un castillo adicional para explorar, igual que *Symphony Of The Night*.

■ Microsoft lanzó la Xbox en Europa el 14 de marzo. Contó con el gran soporte de magníficos lanzamientos, desde *Halo: Combat Evolved* y *Dead Or Alive 3*, hasta *Rallisport Challenge* y *Project Gotham Racing*.

VIDEOJUEGOS

probaba que la compañía quería hacer negocio en el mercado de consolas, y aunque el primer título para su sistema, *Grabbed By The Ghoulies*, no aparecería hasta un año después, había ya numerosos juegos de calidad. *Rallisport Challenge* era un magnífico título de carreras que acompañó la llegada de la Xbox en Europa el 14 de marzo. Otros juegos destacables se unieron al lanzamiento, como *Halo: Combat Evolved*, *Oddworld: Munch's Oddysee* y *Amped: Freestyle Snowboarding*. A lo largo del año, la consola de Microsoft recibió títulos como *Blinx: The Time Sweeper*, *Unreal Championship* (uno de los primeros con soporte para Xbox Live) y *Quantum Redshift*, un excelente clon de *WipEout*.

La Xbox fue también un nuevo hogar para Sega, que lanzó no menos de 16 juegos para la consola a lo largo del año. El subestimado *GunValkyrie* arrancó como título para Dreamcast, a lo que hay que añadir un número de secuelas entre las que se incluyen *ToeJam & Earl III: Mission To Earth*, *The House Of The Dead III*, *Panzer Dragoon Orta*, *Jet Set Radio Future* y *Shenmue II*, que fue publicado por Microsoft, pero que no logró una audiencia adecuada pese al hecho de que América nunca tuvo acceso al juego original para Dreamcast.

ISAMOS 02

Las consolas de Nintendo y Microsoft reforzaban sus cimientos, pero seguían luchando con la PlayStation 2 de Sony. Tenía una serie de títulos exclusivos que iban desde *Grand Theft Auto: Vice City* al magnífico *Kingdom Hearts*. También recibió exclusivas limitadas como *Burnout 2: Point Of Impact*, una gran mejora respecto al juego de carreras original de Criterion, y el espléndido FPS *TimeSplitters 2*.

Y luego, por supuesto, estaba el PC, que seguía ofreciendo experiencias de juego con una profundidad que no se veía en las consolas. *The Elder Scrolls III: Morrowind* era el más largo de la serie hasta la fecha, mientras que BioWare regresó de nuevo al mundo de *Dungeons & Dragons* con *Neverwinter Nights*. Otros títulos reseñables fueron el soberbio *Battlefield 1942* de DICE; el RTS épico de Ensemble Studios, *Age Of Mythology*, y el muy poco valorado *Dungeon Siege*.

El año 2002 fue, en definitiva, memorable en el universo de los videojuegos. En el recuerdo quedan títulos tan impresionantes como *GTA: Vice City*, *Unreal Championship* y algunos otros mencionados con anterioridad en estas páginas. Fue también el año en el que Microsoft hizo su gran apuesta en el durísimo mercado de las consolas, un sector que a día de hoy sigue en plena batalla con los mismos protagonistas: Nintendo, Microsoft y Sony. Sin duda, un año cuando menos especial.



■ *Star Fox Adventure* sería el último juego de Rare para consolas Nintendo. A diferencia de títulos anteriores de la serie, era un divertido clon de *Zelda* que al principio estaba previsto para N64.





■ El *Burnout* original llegó a GameCube y Xbox a principios de 2002; la secuela (superior) salió en PlayStation 2 solo dos meses después.



DESARROLLADOR del AÑO
Denis Dyack

■ Hoy se le conoce más por sus controversias y su franqueza, pero Dyack era uno de los grandes en 2002. Como director y productor de *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*, demostró que el cadáver sanguinolento del survival horror aún podía inspirar muchos grandes conceptos. Los efectos de locura (que iban desde hacerte creer que se había borrado tu partida, hasta moscas volando por la pantalla), eran realmente innovadores, mientras que la rica línea argumental y la variada serie de personajes le daban un carácter épico que pocos juegos podían igualar. Por desgracia, Silicon Knights no es ni sombra de lo que fue y en la actualidad tiene muy pocos empleados.



PARTIDA EXTRA: **2002**

METROID PRIME

Cada mes seleccionamos los juegos más importantes del año que estamos revisando…. En este número, mostramos cómo Retro Studio convirtió un potencial fracaso en un juego de 10

ES INCREÍBLE que a *Metroid Prime* le fuera tan bien, sobre todo si conoces su historia. El origen está en 1999, cuando el recién creado Retro Studios empezó a trabajar en cuatro títulos nuevos para Nintendo. Tras una visita en el 2000, Miyamoto mostró su decepción con los títulos en desarrollo y sugirió un nuevo *Metroid* después de ver un motor para primera persona que habían creado.

En el espacio de un año, los cuatro juegos (incluido un RPG llamado *Raven Blade*) se cancelaron y Retro pudo dedicar todo su tiempo a *Metroid*. No obstante, Retro y Nintendo chocaban constantemente por la visión de Miyamoto para el nuevo juego. El equipo esquivó los obstáculos y, en un periodo de nueve meses (en el que muchos de los empleados del estudio trabajaron más de 80 horas semanales), se completó el desarrollo de *Metroid Prime*.

El resultado final era sencillamente impresionante. Pese al hecho de verse con la perspectiva de primera persona, *Metroid Prime* tenía muy poco en común con otros shooters. La posibilidad de fijar el tiro en los enemigos lo hacía más sencillo y evidenciaba que no era el festival de tiros que mucha gente esperaba. Al contrario, *Metroid Prime* tenía un ritmo más lento y hacía más énfasis en la exploración de su increíble entorno. Desde los polvorientos y misteriosos pilares de las Ruinas Chozo a las heladas cimas de las Phendrana, *Metroid Prime* tenía un magnífico aspecto y estaba lleno de lugares exóticos esperando ser descubiertos.

LA MEJOR TRANSICIÓN DE 2D A 3D EN LA HISTORIA RECIENTE DE LOS JUEGOS

Este aspecto se potenciaba aún más con un excelente sistema de escaneo que permitía a Samus elegir elementos concretos con el casco y recibir información, desvelando así lentamente la historia del misterioso planeta en el que estaba.

Aunque la mayor parte de *Metroid Prime* se jugaba en primera persona, cada vez que Samus usaba su Morfoesfera se cambiaba a tercera. Consciente de las limitaciones de su motor (uno de los motivos por los que, a última hora, *Prime* dejó de ser un título de acción en tercera persona), Retro supo hacer unas transformaciones sencillas para que la soberbia atmósfera del juego no se perdiera. También usó mecánicas familiares de *Metroid*, como abrir secciones antes inalcanzables al ganar nuevas armas.

Esa es la belleza real de *Metroid Prime*. Es fiel a la franquicia, pero a la vez la lleva en una nueva y emocionante dirección. Y puede presumir de la mejor transición de 2D a 3D en la historia reciente de los juegos.



Los escenarios de *Metroid Prime* quizás sean predecibles, pero en cualquier caso su aspecto es impresionante.



Los piratas espaciales de entregas anteriores son un esperado regreso, pero también un desafío.

¿QUÉ SUCEDIÓ ENTONCES?



■ *Metroid Prime* fue un gran éxito para Nintendo al que rápidamente siguieron varias secuelas. *Metroid Fusion* para Game Boy Advance fue la primera y permitía enlazar con *Metroid Prime*. La primera secuela real de *Prime*, llamada *Metroid Prime: Echoes*, llegó en 2004 para GameCube con un muy anunciado pero débil modo multijugador. *Metroid: Zero Mission*, una actualización mejorada del original para NES, salió para GBA ese mismo año. Le siguió en 2005 *Metroid Prime Pinball* en DS, mientras que 2006 vio un intento más serio de crear un multijugador como es debido en la forma de *Metroid Prime Hunters*, que también salió para DS. *Metroid Prime: Corruption*, la parte final de la trilogía, apareció en la Wii en 2007 y fue seguida de *Metroid: Other M*, un logrado y rápido título de combate de Ninja Gaiden que probó que la Wii podía ser tan hardcore como sus rivales. A fecha de hoy, no hay juegos *Metroid* anunciados para la Wii U.



TAMBIÉN DE ESTE AÑO...

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER



■ LOS FANS DE ZELDA casi se desmayan cuando Nintendo mostró el nuevo aspecto cartoon de Link en 2001. Sin embargo, la apuesta funcionó, el nuevo look daba a Link y a otros personajes una enorme personalidad, y una emoción que la serie nunca ha recuperado. No es de extrañar que se haya anunciado una nueva versión HD para Wii U.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL



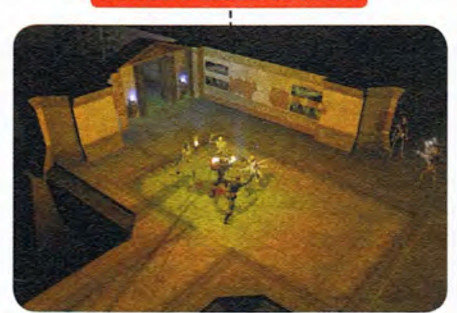
■ LANZADO INICIALMENTE para Xbox, *Splinter Cell* fue la respuesta más realista de Ubisoft a la franquicia *Metal Gear Solid* de Konami. Fue un buen debut y, aunque a menudo había mucho énfasis en estar en el lugar adecuado en el momento preciso, era una sólida alternativa a las tácticas del celebérrimo Snake.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY



■ TRAS SORPRENDER A TODOS con *Grand Theft Auto III*, Rockstar North volvió un año después con una secuela mejor aún. Una gran historia, voces magníficas, misiones más estructuradas y la posibilidad de montar en moto, se combinaban con un impresionante Miami de fondo lleno de nostalgia por los ochenta.

NEVERWINTER NIGHTS



■ BIOWARE TENÍA UNA afinidad natural por el universo *Dungeons & Dragons* y sacaba sin esfuerzo éxito tras éxito. Su tercer lanzamiento *D&D* fue quizás el más ambicioso, con un extensivo juego online que permitía a los Dungeon Masters albergar sus propias partidas. Tuvo el soporte de tres expansiones.

KINGDOM HEARTS



■ EL MARIDAJE DE SQUARE del universo de *Final Fantasy* con Disney sonaba a receta para el desastre, pero no fue así. Algunos personajes salieron más en pantalla que otros, pero la variación de mundos, la música y el combate en tiempo real dieron lugar a una fusión con tanto encanto como las franquicias en sí.

ROMPE MOLDES

HALF-LIFE 2

Lanzamiento: 2004 **Compañía:** Valve **Sistema:** PC



La física de Half-Life 2 es soberbia. A menudo usarás el entorno para acabar con tus enemigos; por ejemplo, es importante disparar a los bidones de combustible.

Cada número **games™** examina los videojuegos más importantes de todos los tiempos. Esta vez, descubrimos cómo la revolucionaria secuela del Half-Life de Valve definió el futuro de los shooters en primera persona

CUANDO VALVE ANUNCIÓ la secuela de su shooter *Half-Life* en el E3 de mayo de 2003, el mundo de los juegos se volvió loco. Además de impresionar a todos con un increíble motor de juego llamado Source, Valve anunciaba la continuación de uno de los shooters en primera persona más importantes de todos los tiempos. Las expectativas eran demasiado altas, pero 18 meses después Valve lanzó su obra maestra que, no solo estaba a la altura de lo que esperaban jugadores de todo el mundo, sino que se convirtió en título de culto.

Una vez más, Valve había definido un nuevo estándar para el popular género, una norma que sigue muy presente en juegos actuales. *BioShock Infinite*, *Homefront*, *Resistance 3* y *Dishonored* son solo algunos de los títulos que comparten DNA con la impresionante secuela de Valve, y los desarrolladores siguen citando a *Half-Life 2* y a su rompedor predecesor a la hora de implementar narrativa en los juegos. La forma de contar la historia en *Half-Life 2* está tan bien hecha, que ni siquiera es necesario conocer el primer título. Una sutil narración da a conocer todos los aspectos clave del original para que el jugador se sienta tan desorientado como Gordon Freeman en su primera aparición y, a la vez, sepa lo que está pasando.

Alguien podría decir que Valve lo tenía fácil porque, en esencia, construía sobre los cimientos del excelente *Half-Life*, pero eso no sería del todo justo. Valve no es el tipo de compañía que se duerme en los laureles, y potencia cada aspecto del original hasta producir un título que, una década después, logra cautivar a los que lo prueban.

En parte, esto se debe al motor Source, una pieza de código muy pulido que sigue usándose mucho en la actualidad. Independientemente del escalado que se le aplique, el motor de Valve tiene una suavidad y una limpieza que no dejan de impresionar. Valve logró incluso un sólido port para la Xbox original, aunque con lentos tiempos de carga y una tasa de

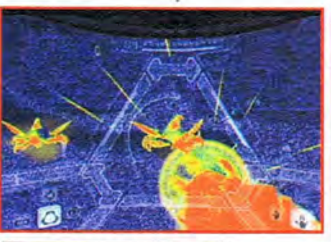
HALF-LIFE 2: ANTES Y DESPUÉS

LOS JUEGOS QUE COMPARTEN DNA CON EL ÉXITO DE VALVE



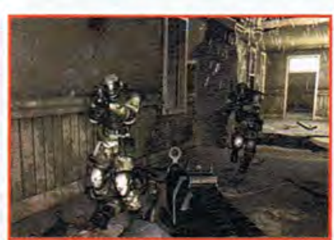
HALF-LIFE

★ Valve redefinió el estándar de los shoot-'em-up con un mundo muy alejado de *Doom* y *Quake*, ya que ofrecía algo más que enemigos a los que matar. Introdujo muchas mecánicas clave en el género y probó que no hacía falta usar cinemáticas carísimas para contar una historia increíblemente pulida.



METROID PRIME

★ Aunque *Metroid Prime* tiene muchas armas, al igual que *Half-Life 2* no era un shooter convencional. Su mayor logro fue convertir la esencia 2D de la serie *Metroid* a la tercera dimensión, pero la belleza de sus detallados escenarios es lo que realmente lo vincula al juego de Valve.



F.E.A.R.

★ Como *Half-Life 2*, el *F.E.A.R.* de Monolith probó que podía crearse un survival horror y envolver con él un shooter en primera persona. Lleva el concepto más allá que Valve, pero sin olvidar que es la atmósfera, y no los sustos, lo que dirige una historia.



BIOSHOCK INFINITE

★ *BioShock* se fija en *Half-Life 2* y *System Shock 2* para crear personajes creíbles y un mundo que duele por su belleza. Es quizás uno de los mejores ejemplos modernos de narrativa e incluye una IA brillante en la forma de Elizabeth, la niña que debes rescatar.

frames a veces errática. Si vuelves a jugar *Half-Life 2* hoy, verás que sigue siendo espectacular. Puede que sus texturas no sean tan detalladas como en juegos más actuales (la brecha tecnológica es de casi diez años), pero su gran aspecto aún sorprende. Se aprecia sobre todo en la iluminación (muy mejorada en los dos episodios posteriores a *Half-Life 2*) y en los muchos personajes que encontrarás, entre los que se incluye Alyx, uno de los más realistas y creíbles que hayamos visto en un videojuego.

NO OBSTANTE, LO MÁS cautivador de *Half-Life 2* es lo creíble que resulta todo en él. En parte, esto se debe a la iluminación dinámica, pero la magnífica factura de los escenarios los hace completamente creíbles al explorarlos. En *Half-Life 2* no hay vías muertas sin sentido, ni muros invisibles (Valve bloquea las áreas que no quiere que visites con objetos adecuados), y cada edificio en el que entras parece tener un propósito definido. Cada pulgada del mundo de juego, ambientado en una distopía de la Europa del Este, ofrece la realista sensación de un lugar olvidado hace mucho tiempo que recibe la visita del personal de Valve. Es extraño, pero a la vez reconocible, y no puedes evitar el deseo de explorarlo palmo a palmo. La navegación evidencia el hecho de que *Half-Life 2* es en realidad muy lineal pero, como los mejores juegos, te hace creer todo lo contrario. La sensación es la de estar en un mundo épico creíble, y no recorriendo pasillos predeterminados.

Esta misma forma de hacer las cosas se continúa con la excelente jugabilidad, que de nuevo da un giro a lo convencional. En la superficie parece un sencillo shooter en primera persona, pero en realidad es mucho más. Como su predecesor, en *Half-Life 2* la aventura es tan importante como abatir enemigos, y aunque el conjunto de armas es variado y satisfactorio (sobre todo la revolucionaria Gravity Gun), debes verlas como herramientas pensadas para hacer frente a cada desafío ideado por Valve. Hay varias formas de cargarse a la mayoría de los enemigos. De hecho, a menudo acabarás experimentando y probando métodos nuevos para resolver una localización visitada en el pasado.

Los puzles son también decisivos en *Half-Life 2* y brillan con luz propia cuando consigues la mencionada Gravity Gun. No son tan elaborados como los que prometía el vídeo del E3, pero harán que te rasques la cabeza. También te encantará la enorme variedad en el juego, sobre todo cuando se adentra en otros géneros (conducción, survival horror, disparos en equipo) y lo clava con relativamente poco esfuerzo. El desarrollo de *Half-Life 2* no fue lo que se dice un camino de rosas (tuvieron que llamar al FBI tras filtrarse partes del código fuente), pero no se nota en absoluto en el producto final. Es uno de los juegos mejor hechos que jamás encontrarás y merece cada premio que ha recibido. Y es que, cuando G-Man (el administrador) afirma "Hemos estado bastante ocupados en su ausencia, Mr Freeman", sin duda no estaba mintiendo.

EN HALF-LIFE 2 LA AVENTURA ES TAN IMPORTANTE COMO ABATIR ENEMIGOS

¡MÁS DATOS!

- *Half-Life 2* se creó con el Source Engine de Valve, un motor adaptable que debutó con *Counter-Strike: Source* y que se ha usado en todos los juegos de Valve.
- La voz de Alyx Vance pertenece a Merle Dandridge, la actriz de *Spamalot* y *Rent*. Si te suena familiar, quizás la hayas oído en el excelente *The Last Of Us*, como Marlene.
- Valve tuvo una batalla legal con Vivendi Universal por los derechos de distribución de *Half-Life 2* en cibercafés. Tras un acuerdo, Vivendi perdió los derechos de los juegos de Valve.

ROMPE MOLDES

HALF-LIFE 2: MOMENTOS DECISIVOS

CASI UNA DÉCADA DESPUÉS, LA SECUELA DEL TÍTULO DE VALVE SIGUE SIENDO UN JUEGO INCREÍBLE. AQUÍ TIENES LOS MOMENTOS QUE NUNCA OLVIDARÁS



ALYX

LA ELIZABETH DE *BioShock Infinite* es quizás la nueva referencia para la AI en los videojuegos, pero hace más de nueve años Alyx la habría dejado KO. Con un gran guión y un realismo que sorprende, se la echa de menos cuando no está cerca, aunque siempre está ahí cuando surge la aventura. Los emotivos momentos con Dog y su padre son encantadores, y la inteligencia y sus bien animadas expresiones suponen un punto de inflexión en la representación de la mujer en los videojuegos.



EL HELICÓPTERO

EN LAS PRIMERAS misiones de *Half-Life 2* hay un helicóptero que te persigue por varios escenarios, y que te obliga a buscar refugio cuando estás en terreno abierto. Hay instantes en los que Valve te deja respirar un poco, pero el enorme pájaro aparece siempre en los momentos más inoportunos. Hasta que no consigas el hovercraft con la ametralladora montada no podrás hacerle frente en forma alguna. Eso sí, después de tanto correr la venganza es mucho más dulce.



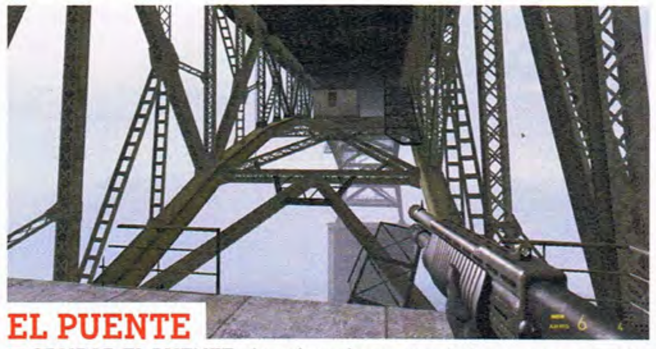
RAVENHOLM

RAVENHOLM es soberbio en todos los sentidos. Valve consigue destilar todo el género del survival horror en dos de las horas de juego más intensas que vivirás jamás. Entre otras cosas, podrás usar motosierras para decapitar zombis, o aplastarlos con elaboradas trampas. Sin embargo, lo mejor es el final, una carrera a la desesperada por los tejados de la ciudad y el cementerio. Los veloces zombis salen de todas partes, y solo el ruido de las tuberías te indica dónde van a atacar.



MUNDO REALISTA

UNO DE LOS mejores aspectos de *Half-Life 2* es el realismo que tiene todo. Los personajes parecen vivir su día a día cotidiano y ayudan a pintar el amenazador mundo creado por Valve, a la vez que ofrecen información importante. A menudo descubrirás pequeñas escenas con amigos sujetándose, o ayudando a los heridos, que de otra forma te perderías porque todo ocurre en un sutil segundo plano. Es impresionantemente eficaz y añade una capa más de credibilidad al mundo.



EL PUENTE

CRUZAR EL PUENTE abandonado es uno de los momentos más tensos de *Half-Life 2*. La sensación de vértigo mientras cruzas la endeble estructura es enorme, y hace falta buena vista para hallar la mejor ruta en el laberinto de metal. A medio camino, te verás inmerso en una frenética lucha sin lugares donde esconderte y con un abismo bajo tus pies. La cosa empeora aún más cuando llegas a tu destino, ya que tendrás que volver con un helicóptero de combate Combine pisándote los talones.



PISTOLA GRAVITATORIA

QUIZÁS UNA de las mejores armas en el mundo de los juegos, la única que nos ha impresionado desde la Portal Gun, también de Valve. Aparece pronto en tu aventura y cambia tu estrategia por completo para el resto del juego. De repente los niveles se convierten en puzles, ya el arma permite manipular objetos y buscar formas imaginativas de superar obstáculos. En la fase final es incluso mejor porque se carga con Energía oscura, que permite, coger a los enemigos y tirarlos como si fueran muñecos.



AYUDA A LOS REBELDES

EN TU VIAJE POR Autopista 17, encuentras un pequeño grupo de la resistencia que espera el ataque del enemigo. Cuando consigues el lanzacohetes aparecen las naves y empieza el caos. Es la primera exhibición real, no solo de la AI enemiga, sino de la de los compatriotas rebeldes. Mientras luchas contra la aeronave, la AI de tus compañeros te avisará si hay que recargar el arma e incluso te dará munición. Una secuencia excelente que añade más realismo al mundo del juego.



NO TOQUES EL SUELO

AL LLEGAR A LA PLAYA de Autopista 17 descubres que unas máquinas mantienen a raya a las letales Hormigas León enviando vibraciones a través de la tierra. Pronto dejas atrás la seguridad de las máquinas para adentrarte en un peligroso terreno en el que las hormigas atacan si tocas el suelo. La tensión aumenta cuando tienes que abrirte camino usando la pistola gravitatoria para mover la chatarra y crear una ruta segura. Es uno de los momentos más intensos en *Half-Life 2*.



CAMBIO DE TORNAS

SEGÚN SE ACERCA el final de *Half-Life 2*, debes asaltar una prisión muy bien protegida. Los enemigos están por todas y el nivel parece una misión suicida. Por suerte, recibes un arma nueva que permite controlar a las Hormigas León. Tras haber sufrido a manos de estos insectos, es gratificante poder usarlos contra tus enemigos. Más adelante, emplearás tácticas de grupo similares con los rebeldes, pero no serán tan eficaces como en tu primer encuentro con ellos.



LOS "ZANCUDOS"

SON UNOS INMENSOS robots con tres patas para los que necesitas una gran potencia de fuego. Sin lanzacohetes estás perdido, así que habrá que esconderse. Hay unas cuantas batallas con ellos, pero la mejor de todas es cuando uno de los monstruos de metal te encuentra en un subterráneo. Su aparición es espectacular. Vas avanzando y, de repente, escuchas un estruendo detrás de ti. Cuando miras, descubres que la criatura ha conseguido entrar rompiendo el techo.

LA GUÍA RETRO DE...

THE SIMPSONS

games™ aparca los DVD de la última temporada para jugar con muchos de los títulos basados en la peculiar familia creada por Matt Groening



NACIDOS EN EL *Tracey Ullman Show* y apadrinados por la Fox, *Los Simpsons* se establecieron en los noventa como axioma de la cultura pop y no tardaron en generar dinero. Los videojuegos tuvieron un papel importante en el desarrollo de Bart como icono de rebeldía, a lo que también contribuyó la incansable maquinaria de merchandising de la compañía. Incluso hoy día, la serie sigue celebrando y rompiendo récords de emisión, y los personajes han demostrado también su importancia en el ecosistema de los videojuegos.



THE SIMPSONS ARCADE GAME
KONAMI
ARCADE, C64, PC

La familia sorprende a Smithers robando un diamante que acaba en la boca de Maggie. Él la secuestra y es perseguido por todo el clan, que verá bloqueado su camino por incontables enemigos y grandes jefes finales. Una experiencia para cuatro jugadores muy parecida a otra de las licencias de Konami, *Teenage Mutant Ninja Turtles*, que añade ataques en equipo únicos. El juego está lleno de referencias a la serie, incluyendo el luchador Werner von Brawn. Un conejo blanco del cómic *Life In Hell* de Matt Groening, es el que presenta los niveles.

La compañía húngara Novotrade fue la responsable de la conversión para C64, que solo salió al mercado en Norteamérica. Incluyeron todos los contenidos, desde la secuencia de intro hasta el final, pero había un límite de dos jugadores simultáneos.

BART'S HOUSE OF WEIRDNESS
KONAMI
PC

Desarrollado por la canadiense Distinctive, este versión solo para DOS es una rareza dentro de los títulos de los *Simpsons*. Bart es castigado en su habitación por sus gamberradas y, aburrido, escapa para adentrarse en una serie de pantallas que representan estancias de la casa y otras localizaciones. Los enemigos tienen una colección de armas, y cada vez que dan a Bart baja su Cool-o-meter. El objetivo es liberar a Krusty de las garras de Sideshow Bob. La animación y el sonido están bien para la época, aunque la jugabilidad se aparta con orgullo de otras adaptaciones de la marca.





BART VS THE WORLD
ACCLAIM
AMIGA, ATARI ST, GAME GEAR, MASTER SYSTEM, NES

Bart gana un viaje alrededor del mundo en un concurso montado por Mr Burns. Cada país tiene una serie de minijuegos que debes superar antes de enfrentarte a su jefe, que es siempre un familiar de Burns. Es posible elegir el orden de los juegos, pero hay que pasarlos todos para avanzar (China, el Polo Norte, Egipto y Hollywood). Hay preguntas que responder, niveles de plataformas, puzles y secciones de patinaje. En cada país souvenirs marca Krusty que hay que encontrar para conseguir el mejor final (y un nivel extra). La crítica estuvo dividida y se canceló una versión planificada para C64.



THE SIMPSON
DATA EAST
PINBALL

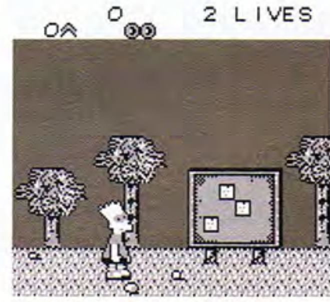
Es el juego de pinball oficial lanzado después de la primera serie, y una de las muchas máquinas que revivieron la popularidad del pinball a principios de los noventa. Dale al multiplicador de donuts, visita a Apu en el Kwik-E Mart y calienta el reactor nuclear. Saca varias bolas para puntuar a lo grande.

THE SIMPSONS: BART VS THE SPACE MUTANTS
ACCLAIM/OCEAN
AMIGA, AMSTRAD, ATARI ST, C64, GAME GEAR, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE, NES, PC, SPECTRUM

Son los mutantes que salen en una popular serie de películas en cartelera en Springfield, pero ahora invaden de verdad y solo Bart los ve con sus gafas de rayos X. En cinco niveles, tendrá que aplastar, pintar con spray o cubrir los objetos que necesitan los mutantes para dar energía a sus máquinas. También puede ganar tokens liberando humanos poseídos, visibles con los rayos X, para que completen el nombre de un miembro de la familia y ayudar así a Bart contra el jefe de nivel. Además hay que comprar herramientas o juguetes con monedas ocultas, e incluso hacerle una gamberrada a Moe por teléfono.

Garry Kitchen y el equipo de Imagineering crearon el juego original para NES, y Ocean y Arc Developments las conversiones para ordenador, entre las que destaca el título para Amiga.





BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY
ACCLAIM
GAME BOY

Como anticipo del episodio clásico 'Kamp Krusty', Bart intenta escapar el terrible campamento de verano del sobrino de Mr Burn. En un juego de plataformas lateral con grandes personajes, Bart lucha contra los gamberros y monitores del campamento, y Lisa se limita a darle un boomerang y a ser secuestrada al final del juego, que se vuelve más duro cuando salen enemigos por los bordes.

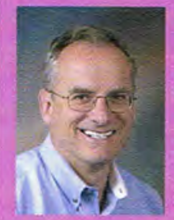


BART VS THE JUGGERNAUTS
ACCLAIM

GAME BOY

En este título inspirado en el programa de TV *American Gladiators*, Bart compite en una serie de eventos contra los agresivos Juggernauts para que su familia gane su propio Truckasaurus. Kent Brockman y Marvin Monroe comentan cada semana cómo Bart intenta ganar dinero para pasar al siguiente episodio y lograr el premio final. Los eventos son simples y repetitivos, por lo que no invitan volver a jugar.





BARTMAN MEETS RADIOACTIVE MAN
ACCLAIM

GAME GEAR, NES

Mientras lee su cómic favorito, Bart se preocupa porque Radioactive Man no viene a salvar el mundo. Después aparece Fallout Boy pidiendo ayuda para salvar al superhéroe. Bart se pone una capa y una máscara y se convierte en Bartman. Es un plataformas normal en el territorio NES con power-ups y bonus de energía para ayudar a Bartman. Las malas críticas reflejan una acción demasiado genérica.

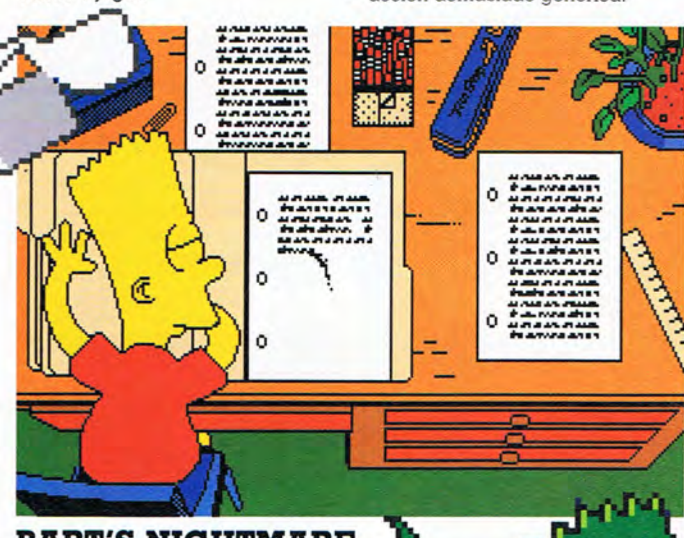
TRAS DE LOS NIVELES: ENTREVISTA: GARRY KITCHEN

Diseñador, Bart Vs The Space Mutants

¿Cómo consiguió la licencia?
Greg Fischback, presidente/ CEO de Acclaim por entonces, adquirió la licencia a la Fox. Seguro que no fue fácil, pero era uno de los puntos fuertes de Greg: identificar (antes que la mayoría) el potencial de un juego. Antes de Acclaim, Greg trabajó en Activision, donde se hizo con los derechos de *Ghostbusters* mucho antes de que nadie supiera que iba a ser una gran película.

¿Cómo se os ocurrió la trama?
Llamé a un antiguo compañero de colegio, Barry Marx. Era un genio creativo, un escritor brillante y muy puesto en la industria del cine y la televisión. Me informó sobre el título, dejó su trabajo y vino a mi compañía a colaborar en él. Por desgracia, Barry, una de las grandes mentes creativas en el mundo de los juegos, murió inesperadamente en 1997 (con 41 años) por una enfermedad de corazón congénita.

¿Fue difícil continuar?
Recuerdo noches muy largas. Nos encargaron empezar con el juego pocos días antes de la emisión del primer episodio. Cuando despegó la popularidad de la serie hubo que desarrollar el título con un plan tremendamente ajustado, así que juntamos todo el talento que pudimos para hacerlo cuanto antes. Jesse Kapili se encargó del arte, era brillante con los gráficos. Mark Van Hecke, un premiado productor musical, adaptó la canción de la serie, que quedó bastante bien considerando las limitaciones de sonido de la NES. Yo programé los controles de Bart y buena parte del primer nivel; Roger Booth y Henry Will se ocuparon de la base tecnológica y de los otros niveles; y David Crane, Rob Harris, Dan Kitchen (mi hermano), Scott Marshall y Alex DeMeo ayudaron en la programación y el diseño. A Howard Phillips (Nintendo of America) le gustó y aportó información útil.



BART'S NIGHTMARE
ACCLAIM

MEGA DRIVE, SNES

Bart sueña que sus deberes salen volando por la ventana. Debe recuperar las páginas para que le den una buena nota, para lo cual tendrá que superar cinco minijuegos y sobrevivir las abarrotadas y peligrosas calles de Windy World. Destruye ciudades como Bartzilla, surca cielos amenazadores como Bartman, asalta el Temple of Maggie como Indiana Bart, haz un fantástico viaje por la corriente sanguínea de Bart y sobrevive por último en la casa de Itchy & Scratchy. Si muere o le dan en Windy World, Bart se quedará sin zetas y se despertará. Grandes gráficos y sonido, pero los minijuegos son difíciles.



KRUSTY'S FUN HOUSE / KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
ACCLAIM, VIRGIN

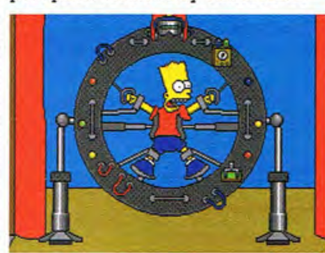
AMIGA, GAME BOY, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE, NES, PC, SNES

La casa de la diversión de Krusty ha sido invadida por las ratas, a las que deberás guiar a la máquina exterminadora en cada nivel. Krusty puede mover bloques y activar interruptores (siempre atento a los enemigos que le atacan) y gana acceso a niveles superiores con contraseñas. El título original es un juego para Amiga llamado *Rat Trap*, desarrollado por Scott Williams y Pat Fox para Audiogenic.

VIRTUAL BART
ACCLAIM

MEGA DRIVE, SNES

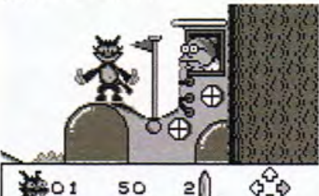
Bart se presenta "voluntario" en la exhibición de realidad virtual del colegio y acaba inmerso en una serie de minijuegos temáticos. Baby Bart intenta conseguir helados, un Bart más mayor se sube a la montaña rusa acuática de Mount Splashmore, Bart dinosaurio ataca a su familia (se han convertido en cavernícolas) y recorre el desierto en moto para llegar a un Springfield post-apocalíptico. Pese a algunos efectos logrados, fue otra secuela decepcionante con un port para Virtual Boy cancelado.





THE ITCHY & SCRATCHY GAME
ACCLAIM
GAME GEAR, MEGA DRIVE, SNES

Pica el ratón debe abrirse camino por siete episodios temáticos (cada uno es un laberinto de plataformas y puertas) y repeler los ataques de Rasca con su maza y con armas que hallará en los niveles. Pese a la excelente animación, para la mayoría de los jugadores era una experiencia poco auténtica, así que es un título que acabó pasando sin pena ni gloria por la popular licencia.



ITCHY & SCRATCHY IN MINIATURE GOLF MADNESS
ACCLAIM
GAME BOY

Rasca intenta jugar a un alocado golf y aparece Itchy para detenerle, pero Krusty ofrece consejos que te harán mucha falta antes de cada hoyo. En el camino, plataformas que desaparecen, rampas y elevadores, junto a hordas de ratones que atacan al jugador para robarle vida, aunque Rasca dispone de su palo de golf y de armas recogidas en el campo. La música es repetitiva, pero por suerte puedes apagarla.

BART & THE BEANSTALK
ACCLAIM
GAME BOY

Software Creations mezcló la historia de *Jack y las judías mágicas* con un duro plataformas con grandes personajes animados. Bart escala el tronco de la planta de judías, derrota a los enemigos con su tirachinas y se cuela en el castillo de Giant Homer para volver después a la Tierra. Para avanzar por sus siete niveles hay que recoger monedas de oro y, aunque el desplazamiento es suave, los enemigos salen de repente por los bordes, como en *Camp Deadly*.

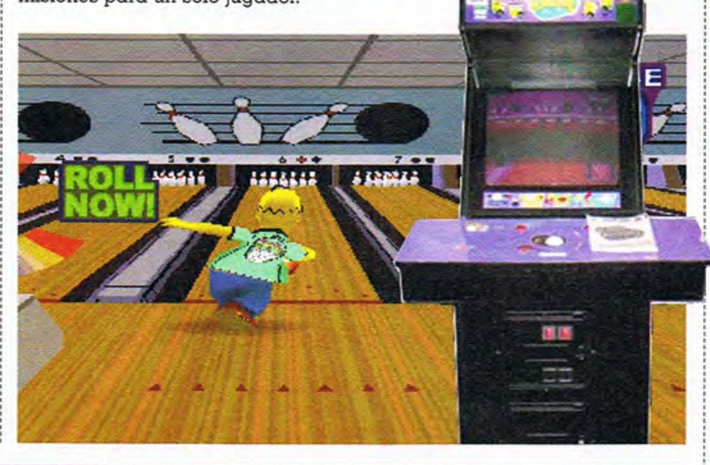


NIGHT OF THE LIVING TREEHOUSE OF HORROR
THQ
GAME BOY

Desarrollado también por Software Creations, cada uno de sus siete niveles tiene una historia y un personaje de los *Simpsons* basados en un episodio de Halloween. Incluye contraseñas y buenos gráficos, pero es difícil.

THE SIMPSONS BOWLING
KONAMI/FOX INTERACTIVE
ARCADE

Una recreación 3D de Barney's Bowlarama para cuatro jugadores. Se maneja con trackball, incluye ocho personajes entre los que elegir, y premia con bolas especiales con varios efectos (como una bomba). El problema aquí es la falta de variedad o de misiones para un solo jugador.



CARTOON STUDIO & VIRTUAL SPRINGFIELD
FOX INTERACTIVE
MAC, WINDOWS

Cartoon Studio permitía al usuario crear y compartir animaciones cortas eligiendo personajes, sonidos y fondos. En *Virtual Springfield* era posible explorar la ciudad en 3D, visitar lugares conocidos y participar en minijuegos. Incluía una recreación del juego de arcade *Slugfest* (basado en el *Punch Out!* de Nintendo).





THE SIMPSONS WRESTLING
ACTIVISION
PS1

Kang y Kodos desafían a Springfield para que encuentre un campeón que defienda la Tierra. Incluye tres torneos de dificultad creciente y un modo para dos jugadores. Cada uno de los 19 personajes (al principio hay ocho, el resto se desbloquea ganando partidas) tiene movimientos únicos y voces auténticas. Recoger objetos ayuda: juntando las letras de la palabra 'TAUNT' el jugador se vuelve invulnerable, y los donuts le dan energía extra. Los gráficos intentan recrear un look de cómic en tres dimensiones, pero la acción es mejorable. La jugabilidad se parece más a una lluvia de golpes que a la lucha libre, aunque para ganar hay que inmovilizar al oponente. Recibió bastantes comentarios negativos por parte de los críticos.



THE SIMPSONS ROAD RAGE

EA / THQ

GAMECUBE, PS2, XBOX, GAME BOY ADVANCE

Sega puso una demanda por el parecido con *Crazy Taxi*, pero el caso se resolvió fuera del tribunal. Mr Burns compra un autobús nuclear, por lo que los ciudadanos usan sus vehículos para recoger pasajeros y llevarlos a su destino. En Sunday Drive el jugador conduce sin límite de tiempo y el Mission Mode incluye diez misiones adicionales, mientras que al progresar y obtener puntuaciones altas, se desbloquean personajes y vehículos. La versión para GBA resultó decepcionante y recibió malas críticas.



THE SIMPSONS SKATEBOARDING

EA

PS2

A la crítica le gustó la combinación de deportes extremos y Springfield, pero también hay más de diez localizaciones y numerosos personajes con movimientos distintos. Skatefest pide una serie de tareas en cada lugar, Trick Contest te desafía a puntuar alto, y HORSE es una competición para dos jugadores.

THE SIMPSONS PINBALL PARTY

STERN

PINBALL

Una década después del primer juego, Stern creó una máquina con cosas nuevas (un segundo campo de juego, pantalla de matriz de puntos y una cabeza de Homer que se movía). Al golpear el sofá salen varias bolas y hay voces de los personajes. Para Stern fue un superventas.

THE SIMPSONS HIT & RUN

VIVENDI

GAMECUBE, PS2, XBOX, WINDOWS

Para cuando salió este título, la licencia había visto ya varios intentos de copia de conceptos que funcionaban bien. Sin embargo, aunque podríamos llamar a este juego 'Grand Theft Springfield', la diversión real está en los detalles. El enorme entorno 3D puede explorarse a pie o en uno de los numerosos vehículos, a lo que hay que añadir 100 tarjetas de coleccionables ocultas. Las misiones y las voces auténticas y los sonidos funcionan bien.





"RECUERDO EL INCREÍBLE NIVEL DE PASIÓN DE TODOS LOS QUE PARTICIPARON EN HIT & RUN"



DETRÁS DE LOS NIVELES: ENTREVISTA: JOE MCGINN

Diseñador, Road Rage y Hit & Run

¿Cómo surgió *Road Rage*?
Sabíamos que la Fox buscaba un juego de conducción de los *Simpsons*. Me fui a dar una vuelta por los muelles de Vancouver con el jefe de diseño, Carey Du Gray, para discutir ideas. La solución típica eran las carreras de karts. El atractivo de recoger y llevar pasajeros está inspirado en *Crazy Taxi* pero, más que la jugabilidad, la interacción de los personajes era una oportunidad para aprovechar el humor de los *Simpsons*.

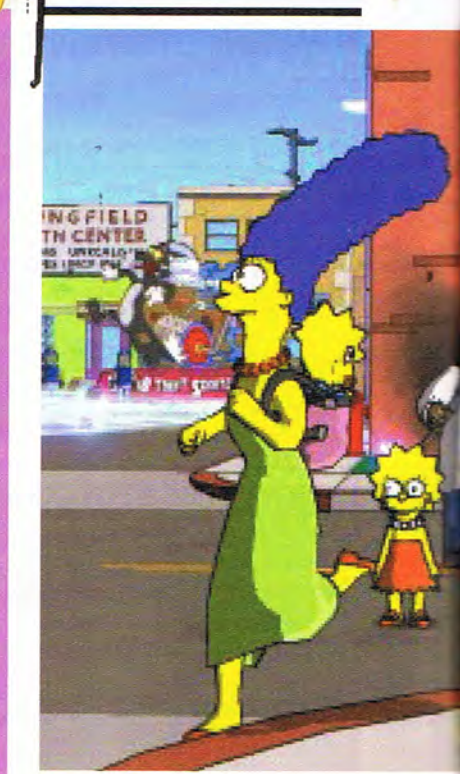
Trabajamos bastante duro para darle un toque de cómic que lo hiciera parecerse a la serie de TV. Matt Groening lo aprobó al principio, pero al llegar a la beta el 3D no era suficiente. Tras un verano muy duro conseguimos lanzar *Road Rage*. El título de los *Simpsons* de EA de hace un par de años tiene el mismo aspecto que *Road Rage* durante casi toda su producción.

¿Qué recuerda del desarrollo de *Hit & Run*?
El increíble grado de pasión de todos los que participaron. ¿Recuerdas las tarjetas coleccionables? Eran nuestro regalo al núcleo duro de fans de los *Simpsons*. Nuestro objetivo de diseño era que cada fan pudiera encontrar una referencia a su episodio favorito. Desde 'Gummi Venus de Milo' a 'Crab Juice', están todos en las cartas.

Aunque *GTA III* inspiró el juego en general (el concepto era un GTA para niños), la jugabilidad está sin embargo más basada en el *Driver* original.

La mayoría de los diálogos y las bromas fueron escritos por el diseñador Chris Mitchell. No aparece en los créditos ni en artículos sobre el juego, pero es hora de que Chris tenga el reconocimiento que merece. Además, fue el último juego del diseñador Richard Mul (famoso por su contribución en la serie *Need For Speed* de EA), murió poco después del lanzamiento.

¿Por qué cabinas telefónicas?
Los guionistas de los *Simpsons* no podían decidir si los móviles existían o no en el universo de los *Simpsons*. Al final dijeron que no, así que las cabinas fueron nuestro plan B.





MINUTES TO MELTDOWN

EA

MOBILE

La planta nuclear va a explotar en 30 minutos y Homer corre hacia Springfield para evitar la catástrofe, pero hay puzles que bloquean el camino (por ejemplo, encontrar un café para el borracho de Barney). El estilo isométrico se reutilizó en *Itchy & Scratchy Land*.



ITCHY & SCRATCHY LAND

EA

MOBILE

Como en el episodio clásico, los robots animatrónicos del parque de atracciones se han vuelto locos. Homer, Marge, Bart y Lisa deben escapar de cuatro áreas temáticas del parque aniquilando robots y rescatando a los ciudadanos de Springfield.

THE SIMPSONS ARCADE EA

IOS, MOBILE, PS3, X360



Las versiones descargables para PS3 y X360 eran fieles al arcade original, con una serie de modos online y multijugador local. Al completar el juego se desbloquea la ROM japonesa, con escenarios diferentes y mini bombas atómicas. Si lo terminas varias veces con personajes distintos, desbloquearás arte adicional.

La edición para iOS es bastante distinta. Un solitario Homer se enfrenta a una conspiración de los residentes de Springfield llamada Operation Mission. Otros miembros de la familia aparecen para ofrecerle ataques especiales que duran un tiempo limitado, a lo que hay que añadir minijuegos para revivir a Homer a tortas, o atrapar donuts.

THE SIMPSONS GAME EA

DS, PS2, PS3, PSP, WII, X360

La participación de los guionistas de la serie de TV ayudó a su gran éxito (vendió más de 4 millones). El guión recibió un premio del Writers Guild of America, y obtuvo también un Spike a la mejor licencia de TV o cine. La trama muestra cómo la familia se da cuenta de que vive en un videojuego, lo que permitió a los diseñadores parodiar títulos populares (*Medal Of Homer, Grand Theft Scratchy*), e incluir un cameo del creador de *The Sims*, Will Wright, que intenta destruir la encarnación de 8 bits de la familia. Al completar cada nivel principal se desbloquea un desafío por tiempo. Asimismo, cada miembro tiene habilidades y movimientos especiales, y hay un modo cooperativo para dos jugadores, y otro para un solo jugador con cambio de personajes. Los excelentes gráficos 3D pierden enteros por la cámara, aunque lo peor es el modo de pantalla dividida en la PS2. La versión para DS es en 2D y con desplazamiento horizontal, y añade minijuegos exclusivos para desbloquear y una mascota Homer. EA Redwood Shores planeaba una secuela que se canceló.

TAPPED OUT

EA

ANDROID, IOS

Homer se distrae con su MyPad y una catástrofe nuclear asola Springfield. Limpiando restos y realizando tareas se gana dinero con el que comprar nuevos edificios y personajes. Al ganar experiencia el personaje progresa y se accede a misiones más duras. De forma regular se añaden contenidos nuevos y exclusivos que enlazan con episodios nuevos y eventos especiales; por ejemplo, en Whacking Day Homer se enfrenta a una invasión de serpientes. Puedes comprar artículos premium con donuts, que se ganan lentamente o como compra IAP, aunque para disfrutar del juego no hay que pagar (la descarga es gratis).





ESENCIALES

10 DE LOS MEJORES PERROS QUE EXISTEN

■ El panorama del videojuego ha cambiado de un montón de maneras en los últimos cinco años. Y sin embargo, hay cosas que siguen siendo básicas y que nunca van a cambiar en ellos: nos encantan los animales de los videojuegos. Ya sean antropomórficos o robóticos, con conciencia o sin ella, simples mascotas secundarias o protagonistas indiscutibles, los perros han dejado buenos recuerdos en el medio.











PaRappa
De: PaRappa The Rappa
Año: 1997

1 Si tenemos en cuenta que una buena parte del reparto que aparecía en *PaRappa The Rapper* consistía en comida antropomórfica, la gran sorpresa del juego era que el propio PaRappa no fuera una hortaliza rapera (concepto que nos habría alucinado). Sin embargo, era un tranquilo perro que solo estaba preocupado por conseguir los mejores ritmos posibles Puede que lleve años en la sombra, pero gracias a su aparición en *PlayStation All-Stars Battle Royale*, lo mismo le vemos regresando en formato portátil. Pasó con *Kid Icarus* y queremos que pase con *PaRappa The Rappa*.

Canela
De: Animal Crossing: New Leaf
Año: 2013

2 No nos cabe ninguna duda de que Canela es quien realmente manda en el pueblo de *Animal Crossing: New Leaf*. Y lo hace con mano firme, encubriendo su agenda de obras públicas absurdas, impuestos obligatorios y aleatorios tras nuestro puesto como alcalde, que nos cae del cielo cuando sustituimos, sin elecciones ni nada, al anterior. Menos mal que nosotros no intentamos organizar Olimpiadas ni tomamos "cups of café con leche". Esta perrita podría dominar el mundo sin que nos diéramos cuenta, y es tan mona que no podríamos decirle que no nunca.

Sam
De: Sam & Max
Año: 1993

3 El despreocupado y locuaz protagonista de la saga *Sam & Max*, Sam, es una mezcla entre la poca inteligencia inquisitiva de Scooby Doo y el acerado porte de Lassie. Por supuesto, Sam no sería nadie sin la ayuda de su compañero Max (de ahí el nombre de los juegos, claro), y juntos, este duo de incontenibles charlatanes es uno de los mejores que se pueden ver en los videojuegos, y eso sin mencionar que es una de las sagas de point-and-click más longevas que quedan a día de hoy.

Rush
De: Mega Man Series
Año: 1992

4 ¿Se puede convertir tu perro en un avión o un submarino? Entonces tíralo por la ventana de una patada porque solo merece la pena tener uno si es como Rush. El perro robótico de la saga Mega Man es una herramienta tremendamente útil y con un carisma inusitado para salir tan poco en el juego. Sin embargo, cada aparición vale como cien porque es rosa, porque tiene un trampolín, porque permite viajar bajo el agua y porque te puede llevar en su interior y por los aires durante media fase. Eso sí es un buen amigo del hombre y no esa fábrica de babas de tu sofá.

Repede
De: Tales Of Vesperia
Año: 2009

5 Buenas tardes, ¿cuántos perros de por aquí fuman en una maldita pipa? Solo uno. Y encima tiene una cicatriz übermolona y un parche en el ojo. Maldita sea, Repede, ¿por qué nos dejas en ridículo a los demás? El perro de Yuri en *Tales Of Vesperia* es un poco antipático y no deja que ni dios le acaricie. Normal, es un badass de libro capaz de aniquilar enemigos y lamerse sus genitales a la vez. Bueno, no tenemos pruebas de esto último, pero en nuestra cabeza tiene sentido que un perro con ese porte y esa mala uva lo pueda hacer.



Mira
De: Silent Hill 2
Año: 2001

6 *Expediente X* decía 'La verdad está ahí fuera', pero a veces la verdad es mejor si queda oculta como un hueso en un jardín. Eso es cierto por lo menos para James Sunderland, que seguro no pudo creer en la verdad nunca más al saber que un pequeño perro japonés estaba detrás de la terrorífica historia de *Silent Hill*. Sí, *Mira* es parte de un final humorístico de *Silent Hill 2*, pero es difícil mirar a los ojos vacíos de este maquiavélico chucho y no pensar: ¿es esto realmente más ridículo que todo lo que he contemplado en *Silent Hill*? Y ahí es cuando tu cabeza deja de funcionar bien y te conviertes en redactor de esta revista.

El p* perro de Duck Hunt**
De: Duck Hunt
Año: 1987

7 Las pesadillas que ha provocado este perro sin nombre posiblemente perduren a día de hoy en la memoria de muchos treintañeros que jugaron de niños con una NES. Y es que nada sienta peor, sobre todo si le das a los videojuegos, que alguien se mofe de tu torpeza o de tu esfuerzo si fallas en algo, sobre todo si eso implica tecnología rudimentaria y una pistola de plástico que puede volar contra el televisor. Este maldito perro no se cortaba un pelo al mofarse de la incapacidad del jugador para cazar patos. Su risotada sigue grabada a fuego en el orgullo de una generación.

Peter Puppy
De: Earthworm Jim
Año: 1994

8 Con el prestigioso honor de ser uno de los pocos cachorros antropomórficos de nuestra lista, el tímido acompañante de Earthworm Jim no se separa nunca de él. Excepto cuando se transforma en un perro demoníaco gigantesco lleno de ira homicida que puede masticar a su dueño como si fuera un chicle. Más allá de sus fases de Hulk, tiene cosas muy guays, como que puede llevar una camisa o que no restriega su culo mutante por toda la alfombra como hacen sus menos evolucionados primos. ¡Buen perro!

Albóndiga
De: Fallout 3
Año: 2008

9 Este desgraciado pero irremplazable (salvo si tienes una mejora muy concreta) animal de patas flacas es tu fiel aliado en tu cruzada contra la radiación, los males del mundo y los mamones que habitan el Yermo. Por si no quedaba claro ya de por sí, Albóndiga está basado en el perro de Mel Gibson en *Mad Max 2*, que era un pastor ganadero australiano. Es un animalito bastante útil, capaz de matar a gente y monstruos cuando no se pierde y muere apartado de ti por culpa de un bug del juego. Muchos cargamos una partida guardada horas atrás con tal de recuperarlo. Eso sí que es bonito, más que los gráficos de la next-gen.

Riley
De: Call Of Duty: Ghosts
Año: 2013

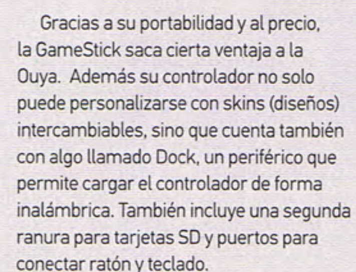
10 Riley es un cambio enorme dentro de una franquicia tan estática como es *Call of Duty*. Es el primer perro que se puede manejar en primera persona dentro de la franquicia y ha sido el foco de atención de un buen montón de gente desde que se diera a conocer el juego. Que el acompañante tenga más carisma que el propio protagonista del título ya dice mucho de ambos. Ahora bien, teniendo en cuenta los antecedentes de la saga y de sus guiones, nos vamos a cabrear muchísimo si el perro tiene que sacrificarse al final del juego para salvar a su dueño. Por una vez, que mueran humanos en lugar de animales. Nos gustan bastante más.

>> GameStick



■ **Fabricante: PlayJam** ■ **Precio: 79,99 €**

>> Aunque Ouya haya cruzado la línea de salida en primer lugar, en lo que a puesta a la venta se refiere, la pequeña GameStick de PlayJam sigue muy de cerca a su competidora Android. Esta compacta solución de hardware está compuesta por dos elementos: un controlador dual analógico y la consola en sí, que tiene el tamaño de una memoria USB y que se conecta al puerto HDMI del televisor.

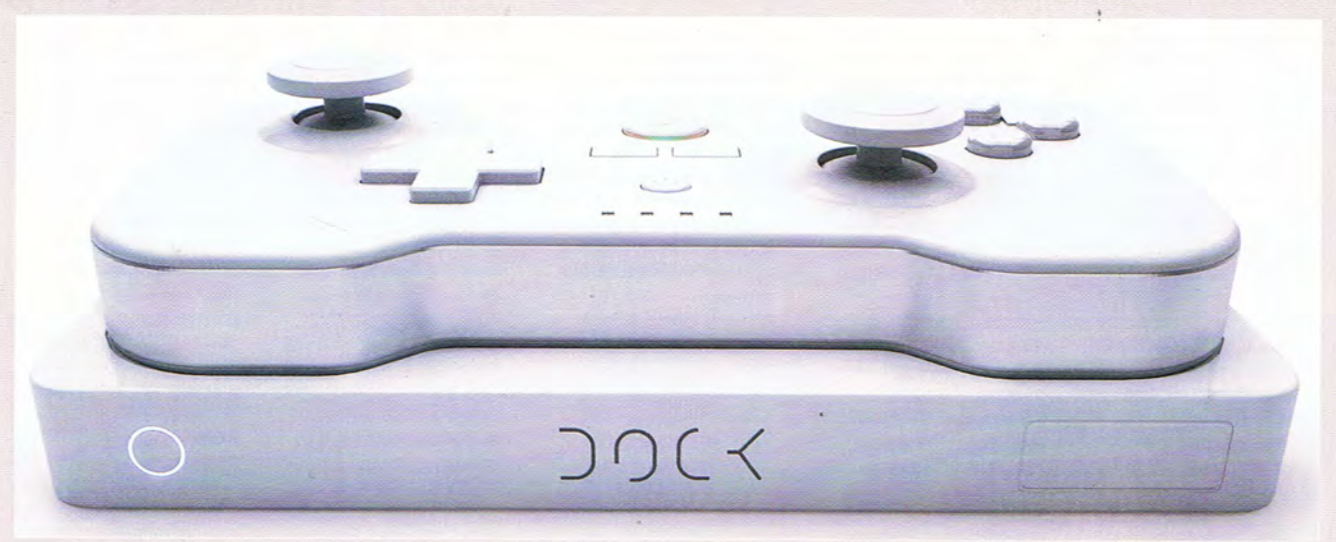


Gracias a su portabilidad y al precio, la GameStick saca cierta ventaja a la Ouya. Además su controlador no solo puede personalizarse con skins (diseños) intercambiables, sino que cuenta también con algo llamado Dock, un periférico que permite cargar el controlador de forma inalámbrica. También incluye una segunda ranura para tarjetas SD y puertos para conectar ratón y teclado.



No obstante, esta solución Android se enfrenta a unos cuantos desafíos, como una falta de compatibilidad con Google Play que obligará a los desarrolladores a hacer ports de sus títulos para que puedan jugarse en la GameStick. La primera consecuencia de esto es la ausencia de juegos Android consolidados en su lanzamiento.

Así las cosas, como plataforma alternativa para jugar la GameStick tiene un magnífico precio, un diseño sólido y una enorme funcionalidad. Considerando que ya hay una base de usuarios con acceso a los títulos Android, aún está por ver si habrá mercado para estas máquinas. Además de su diseño, la GameStick ofrece una interfaz accesible que la convierte en una alternativa que sin duda merece la pena frente a las grandes consolas económicas.



>> Razer Atrox

■ **Fabricante: Razer** ■ **Formato: Xbox 360**
■ **Precio: 199,99 €**

Según Razer, su controlador para Xbox 360 ha sido "forjado en el fuego del legado de los juegos arcade". No obstante, su diseño y su robusta carcasa no se diferencian mucho de otros modelos de calidad disponibles en el mercado. Dicho esto, lo que sí llama poderosamente la atención es su excepcional rendimiento. Para hacer esto posible cuenta con ocho botones Sanwa Denshi auténticos, montados en ángulo para una mayor comodidad, que además ofrecen una excelente respuesta y hacen muy poco ruido (para alegría de los vecinos). Gracias al acabado en goma de la parte inferior, el controlador no se deslizará mientras juegas, en tanto que el generoso largo del cable USB es un detalle muy de agradecer. Los usuarios de Mad Catz a lo mejor se sienten un poco desorientados por la diferencia en la configuración de los botones, pero dejando aparte este fallo menor se trata de un producto que hará las delicias de los aficionados a los juegos arcade de lucha.



Genius Manticore (109 €)

■ Teclas retroiluminadas con cuatro niveles de luz, 8 teclas para macros y una bajísima latencia de 1 milisegundo, son algunas de las características de este teclado diseñado para jugar. Este modelo de teclas mecánicas es además completamente personalizable y cuenta con detalle como un cable USB de 1,8 metros y adhesivos de goma para que no resbale en la mesa.



Razer Naga (79,99 €)

■ La marca ha renovado su popular ratón para MMO, que ahora incluye con teclas mecánicas para mejorar el tacto, la velocidad y la precisión, una ergonomía mucho más conseguida, y un utilísimo sistema que permite configurar funciones, botones, comandos y hotkeys sin salir del juego. Está disponible para diestros y para zurdos.



>> Thrustmaster T-80 Driveclub Edition

■ **Fabricante: Thrustmaster** ■ **Formato: PS4**
■ **Precio: 99,99 €**

Thrustmaster nos propone el primer y único volante oficial para PS4, un producto con licencia de Sony Computer Entertainment Europe y del juego de carreras Driveclub (este último en edición limitada como apoyo en el lanzamiento del título). El volante incluye varias características especiales para que los usuarios aprovechen al máximo las nuevas funciones de la PS4: incorpora programas fijos (que permiten que la PS4 reconozca de forma automática el dispositivo), junto con los botones oficiales "SHARE", "OPTIONS" y "PS", fácilmente accesibles en el periférico. En cuanto a los controles, el T80 ofrece 11 botones de acción, un D-pad multidireccional y cambio de marchas secuencial por levas montado en el volante, que tiene un generoso diámetro de 25 centímetros. A esto hay que añadir una gran estabilidad, un diseño ergonómico muy cómodo con textura de goma para un mejor agarre.



por Bruno Louviers

200 y pico millones

→ Parece ser que Rockstar se ha gastado esa cifra en su último juego

Yo no sé qué haría con 200 millones de dólares, pero es probable que también tuviera que ver con mujeres ligeras de ropa, yates, gangsters y coches a toda velocidad. Siempre he soñado con tener un imperio del mal y me lo compraría. Bueno, quizá preferiría invertirlo y viviría de sus rentas en una isla tropical, con una mansión y toda clase de lujos. O quizá intentaría sobornar a políticos y demás cargos públicos para labrarme fama y poder. O compraría dos veces a Bale, sí, al futbolista y al actor. O quizá pagaría para que Matt Damon fuera Robin en la nueva película de Superman y Batman. O produciría todas las secuelas de *Pacific Rim*. Yo que sé, el caso es que dos 200 millones dan para mucho y para una sola: para hacer un juego como GTA V. El mes que viene os contamos qué tal con él, si es que no nos han tocado 200 millones...



GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área Comercial Nacional de Prensa **MARTA BILBAO**
Director del Área de Libros **ROMÁN DE VICENTE**
Directores del Área de Prensa y Plantas de Impresión **JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos Humanos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **LUIS JORGE GARCÍA**
Redactor Jefe **ALEXIS CANALES**
Redacción **SANTIAGO BLÁZQUEZ, PEDRO ARRANZ**

Colaboradores
PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, BRUNO LOUVIERS, LÁZARO FERNÁNDEZ y **AV DESIGN**

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/ORDUÑA, 3, 28034 MADRID
TEL: 91 586 33 00
GAMES@GRUPOZETA.ES

ÁREA DE REVISTAS
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **JORGE BARAZÓN**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

SUSCRIPCIONES, NÚMEROS ATRASADOS Y ATENCIÓN AL LECTOR
902 05 04 45 DE 9 A 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

CENTRO: LUIS RODRÍGUEZ, Mª JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/Orduña, 3, 28034 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema arcas +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com;* **FRANCIA / BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr;* **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348 ... *Infopac.nl@media-networks.nl;* **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk;* **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net;* **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com;* **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com;* **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr;* **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212 ... *hmoore@publicitas.com;* **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 ... 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com;* **JAPON** - Pacific Business: Mayumi ... 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com:* **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444- *ocapoulade@altinamedia.com*

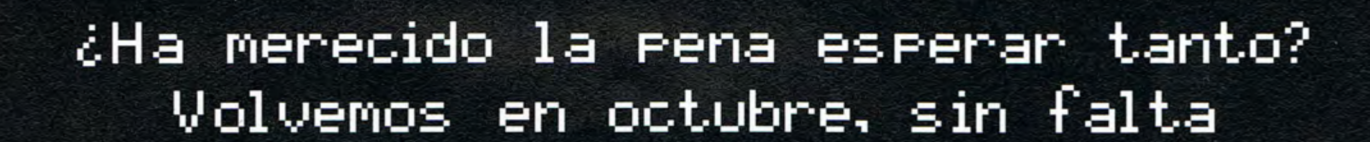
IMPRESIÓN: Rotocobrhi, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: B-9134-2012
PRINTED IN SPAIN

GAMESTM
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

games™




¿Ha merecido la pena esperar tanto?
Volvemos en octubre, sin falta

BYE BYE!!